HEBDOGICIEL

N°156 11F.
10 octobre 1986
Belgique : 83 FB - Luxembourg : 81 Frs - Suisse : 3,60 FS.
M-1815-156-11 F. ISSN-0760-8125.

AMSTRAD SHOW

JEUNE

☐ **TELOCHE**
Pour vivre heureux, vivons couchés ! (voir édito). *Page 31.*

☐ **CINOCHE**
Au secouuuuuuuurs ! Les Aliens débarquent. La trouille de l'année. *Page 2.*

☐ **MUSIQUE**
Chrissie Hynde, la voix des Pretenders vous parle. *Page 19.*

☐ **INFO BD**
Scoop : le nouveau Blueberry ! *Page 21.*

☐ **CONCOURS PERMANENT**
2 bâtons et un voyage en Californie avec bobonne ? Facile ! *Page 23.*

☐ **BIDOUILLE GRENOUILLE**
Enfer et damnation, mais c'est une rubrique pirate, ça ? Meuh non, c'est légal, mon Général. *Page 13.*

☐ **DEULIGNES**
Les fainéants *sont en page 23.*

☐ **FORMATION ASSEMBLEUR**
Les amateurs éclairés vous attendent *page 30.*

☐ **C'EST NOUVEAU,**
ÇA VIENT DE SORTIR
L'actualité de la micro-informatique.
Voir pages 9.10.11.

Le Sicob interdit aux moins de 18 ans ? Les jeunes anglais s'en tamponnent !

Angleterre, doux pays où les salons ne sont pas interdits aux moins de 18 ans, où les jeunes bidouilleurs ne sont pas considérés comme des emmerdeurs et où les fabricants n'hésitent pas à commercialiser de vrais périphériques pour des ordinateurs dits familiaux.
Voir page 12

BERSANI GAGNE DEUX BRIQUES

Pierre-Henri Bersani habite Gif-sur-Yvette dans la région parisienne, il a écrit un programme subtilement intitulé "Lunar Jeep" sur son Commodore 64. Le programme "Lunar Jeep" écrit à Gif-sur-Yvette sur Commodore 64 par Pierre-Henri Bersani a été élu "meilleur programme du mois" par les lecteurs d'Hebdogiciel. Pierre-Henri Bersani a donc gagné les deux briques mensuelles du concours et reste en lice pour le concours mensuel qui peut le faire partir aux USA avec la personne de son choix. *(Voir page 23)*

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X07 •
COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 •
MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM •
TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70 ET MO5 •

CLUB HEBDOGICIEL
ATARI ST :
APL 68000 A PRIX CASSÉ !
Voir page 16

CINOCHE !

VOYEZ LA VIE EN GRAND : ALLEZ AU CINEMA.

RIEN NE VA PLUS ! !

Les terroristes sont (entre autres) les ennemis jurés du cinoche. Déjà que la fréquentation des salles obscures n'était pas brillante depuis plus d'un an, mais voilà que la peur des attentats vide les salles. Triste bilan : des semaines inférieures à 40% aux semaines équivalentes de 1985. Et au 23 septembre, 7,2% d'entrées en moins par rapport à 86. Les accusés ? Canal +, le prix des places, le caniche à ma sœur et j'en passe. Depuis la fédération nationale des cinémas français lance une campagne sympa quoique nunuche, sur le thème "Voyez la vie en grand : allez au cinéma." Vivement Aliens pour remplir les salles ! !

JACQ

LA FEMME DE MA VIE

de Régis WARGNIER

11/20

avec Christophe MALAVOY (Simon), Jane BIRKIN (Laure), Jean-Louis TRINTIGNANT (Pierre) et Béatrice AGENIN (Marion)

Simon est un soliste fort talentueux, au violon natale... mais aussi, à la bouteille facile. Mössieur l'artiste s'iffle plus souvent son pinard que sa musique. Et, forcément, il a bolt pour bolther... pour oublier qu'il a peur : peur du jouer en public, peur d'approcher sa femme, peur d'affronter ses poles. L'alcool lui rend l'archet gênal, la quilloquette tesla, la perlote abondante. Bref, tout baigne, tout cuve plus exactement.

Mais, ce connu, l'alcool appelle l'alcool... et bonjour les dégâts : Simon s'écroule en scène, s'engueule avec tout le monde, y compris avec Laura, la femme de sa vie. Heureusement, il perd la boule, et oublie qu'il a peur : pour de jouer en public, peur d'approcher sa femme, peur d'affronter ses poles. L'alcool lui rend l'archet gênal, la quilloquette tesla, la perlote abondante. Bref, tout baigne, tout cuve plus exactement

KZOYK

Encore une fois victime de votre incorrigible avidité, vous voilà en des lieux impossibles à la recherche des HONXI-DRONES scintillants, jalousement gardés par des MAULYCEURS et des VASTHATEURS...

Gérard SEBBAH

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG

PUIS ENVOI

APPLE

EDITO

Toute le monde est content. Le meilleure preuve de ce brasero était de tell était dans le Monde du mardi 7 septembre, dans lequel une pleine page de publicité annonçait : "Le Sicob 86. Un succès programmé". Le succès en question consiste pour les dirigeants de cette respectable manifestation à avoir réussi à faire chuter le nombre d'entrées de 625.000 à 350.000 ! 275.000 visiteurs de moins et tout le monde est content ! En effet 87, le Sicob émigre au parc des Expositions de Paris-Nord, dans les loin du centre de Paris, donc encore moins d'entrées et la succès vers encore plus programmé. Bien sûr, la manifestation sera toujours interdite aux moins de 18 ans et celui qui aura programmé ce nouveau succès, pourra se vanter d'avoir écrit le programme le plus bugué de l'histoire de tous les réunions, manifestations et autres expositions mondiales.

Nous à l'HHHebdo, on a rien compris au marketing moderne : les ventes du journal ont fait un bon pas possible dabord septembre, les experts sur le serveur minitel HG trouent les 100.000 appels par mois et nous Nérons event le fin de l'année, le 10.000ème membre du Club hebdogiciel. Et on est content quand même !

Gérard CECCALDI

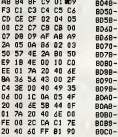
SUITE DU N°155

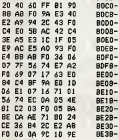
```
8510- 48 B9 93 BC 9D 93 BC 48
8518- 99 93 BC 80 98 BC 48 B9
8520- 9C 93 BC 68 60 A9 00 85
8528- BC A9 00 B0 94 BF A9 CC
8530- 20 76 BE B0 27 20 89 A2
8538- 20 4E BE 10 F9 A9 00 85
8540- 80 43 BE B0 4E BE AB 60
8548- CE 4D BE 60 AE 4D BE F0
8550- CC BE 4E BE B0 98 BC 20
8558- FF B4 92 F0 40 A4 00 B9
8560- 0E BE A9 07 B0 94 BF A9
8568- CC 4C 73 BE 20 79 B4 B0
8570- A9 B0 04 BE B0 D2 BE 20
8578- 47 BE 4C 73 BE 20 79 B4
8580- 83 F0 54 C9 03 F0 50 29
8588- FB F0 50 4C 4D BE B0 A3
8590- BE A0 66 BE B0 64 BE A9
8598- EF B0 D9 BE A9 B0 B0 DA
85A0- B0 D7 BF A9 02 B0 B0 CE
85A8- BE A9 7F B0 03 BE A9 D9
85B0- 20 70 BE B0 24 A0 43 BE
85B8- 00 64 BE 18 F0 1C A9 CA
85C0- 20 79 BE B0 14 A0 43 BE
85C8- 00 64 BE 38 B0 0C A9 BE
85D0- EF 00 B0 64 BE B0 DE A9
85D8- 0B 38 60 A0 00 B0 DE A9
85E0- BC A0 A5 BC B0 B0 B0 A9
85E8- 00 B0 B1 BC B0 B2 BC B0
85F0- 94 B6 C9 01 B0 03 4C 00
85F8- 4E A6 BE 4E 45 BE A2 00
8600- 90 72 BE B0 20 A2 00 90
8608- BE 90 DB BE E8 BA 4C 03
8610- 00 F1 B0 18 AE B2 BC 00
8618- 13 F0 AF BE E8 E0 00 D0
8620- 00 F7 A0 45 BE 00 44 BE
8628- 00 CE 18 60 A9 02 38 60
8630- 00 00 00 00 00 00 00 00
8638- 00 00 00 00 00 00 00 00
8640- A2 7F A0 EF A0 57 BE 29
8648- 10 F0 13 AC 5F BE AE 40
8650- BE 00 20 A2 00 90 03 4C
8658- 22 B0 00 02 A9 01 B0 07
8660- A9 00 B0 03 BE A9 00 B0
8668- 02 B0 D9 BE A9 00 B0 DA
8670- BE A9 C9 20 70 BE B0 05
8678- A9 00 B0 3B BE A9 00 B0
8680- BE E0 C7 BE A9 59 B0 D7
8688- BE A9 02 B0 D8 BE A9 01
8690- B0 AF BE A0 7F BE A9 01
8698- 18 F9 00 A9 00 B0 C9 BE
86A0- A0 CF BE A9 00 B0 C8 BE
86A8- 20 70 BE B0 05 A9 FF B0
86B0- 44 BE 60 A9 02 A4 38 48
86B8- 98 29 43 F0 29 49 F0 29
86C0- 01 F0 0A 20 DB B5 B0 E8
86C8- 20 B4 B5 B0 E1 20 DB B5
86D0- 29 02 F0 05 20 A9 B5 B0
86D8- 29 A0 57 BE 29 40 F0 21
86E0- A9 EF 20 70 BE B0 1B A0
86F0- 00 A0 02 B0 5A BE 7D CB
86F8- BE 9D C0 BE E8 B0 10 F3
8700- B0 B9 A9 02 B0 B0 B0 B0
8708- 01 18 A2 09 60 20 79 B4
8710- B0 1D BE 20 79 B4 B0 16
8718- B0 D2 BE 2C 47 BE 10 04
8720- A9 9A 38 60 A9 00 B0 D7
8728- BE A0 BF B0 D2 BE 20 79
8730- B4 90 14 C9 02 00 EB E0
8738- 01 B0 E9 A0 00 B0 D6 BE
8740- B0 E0 20 D0 B6 B0 DB A5
8748- 73 B0 D7 BE A5 74 B0 D8
8750- A5 BF 4C FF B0 45 BE 18
8758- 09 20 79 B4 90 0C 29 20
8760- 92 B3 B0 14 A0 00 BE 00
8768- D2 00 28 B0 D4 BE B0 C7
8770- BE 2C 47 BE 10 04 A9 0A
8778- 38 48 4E 5F BE AC 40 BE
8780- A0 57 BE 29 10 D0 04 BE
8788- A4 BC AC A5 BC 0A 48 A0
8790- D4 BE 4A 4A 4A 4A 48 A0
```

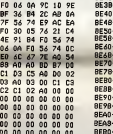
```
8798- 9B FF BC 8D A4 BC 98 90
87A0- 00 B0 B0 A5 BC A9 01 20
87A8- 70 BE B0 2C C9 CC A5 BC
87B0- D7 A0 A4 BC C9 02 90 05
87B8- 20 C0 B7 B0 B0 4C 38 B7
87C0- A2 03 B0 D7 BE 90 AE BC
87C8- DA D0 F7 BE B2 BC BE B2
87D0- BC A0 18 20 17 A6 B0 2E
87D8- BC 2E B3 BC 3B A0 B2 BC
87E0- E0 A4 BC AA A0 B3 BC E0
87E8- AF BC 90 07 BE B2 BC B0
87F0- B3 BC EE AF BC BB D8 D8
87F8- A0 B2 BC 00 B3 BC 18 F6
8800- 3F BC 90 9A 90 50 BC 55
8808- AA A0 A5 BC ED B3 BC A8
8810- B6 A0 A4 BC 00 B2 BC 00
8818- 98 A0 C9 BE B0 C9 BE A0
8820- DA BE A9 00 B0 DA BE A9
8828- 02 B0 DA BE A9 00 B0 DA
8830- C4 00 15 A9 00 B0 BE BE
8838- 00 B0 DA BE A9 00 B0 DA
8840- BE A9 07 B0 B4 BE A9 C3
8848- 4C 70 BE 4C 38 BE 4C 3A
8850- BE A9 00 B0 DA BE A9 00
8858- 98 FB 90 A5 9D D2 90 A0
8860- AC AF B4 B4 C6 AC AC CB
8868- D1 D5 D5 D5 C6 C6 C6 B4
8870- C6 C6 C6 B0 81 82 83 84
8878- 85 86 87 88 89 8A 8B 8C
8880- B0 BE BF 90 91 92 93 94
8888- 95 96 97 98 99 9A 23 28
8890- 29 2A 2B 2C 2D 2E 2F 30
8898- A5 34 A7 A8 A9 1F A8 AC
88A0- 00 A0 A2 B0 B2 B3 B4
88A8- B5 B6 B7 B8 B9 BA 1A
88B0- B0 BE BF 40 5C 13 20 BA
88B8- 3A 3B 3C 3D 3E 3F 40 41
88C0- D4 43 47 49 59 32 A2 4D
88C8- 2A 12 62 36 3E B8 19 B2
88D0- 00 00 00 00 00 00 54 B2
88D8- 4E 59 42 4C 4F 41 44 45
88E0- 52 46 55 4E 43 54 49 4F
88E8- 4C 4F 47 4F 50 45 4E 57
88F0- 52 49 54 45 5B 45 43 52
88F8- 45 41 54 45 5D 43 41 54
8900- 54 4F 52 45 41 40 45
8908- 52 49 54 45 5B 45 44 7B
8910- 43 4B 41 49 4E 23 44 4C
8918- 55 53 48 52 45 41 44 53
8920- 45 41 52 43 48 5B 45 44
8928- 4D 4F 4E 50 52 23 50 52
8930- 4D 46 4F 58 43 4C 4F 4E
8938- 45 41 50 50 45 44 78
8940- B2 16 B0 0F B0 90 B0 78
8948- A2 16 B0 07 B0 90 B0 70
8950- AC C7 A0 92 03 30 B6 00
8958- A0 6B AE 1D AE 0D A0 F3
8960- 00 00 00 00 00 00 41 0F
8968- 4C 4F 47 4F 50 45 4E 57
8970- 52 49 54 45 5B 45 43 52
8978- B0 B1 AF AC B5 B3 AB 40
8980- 8E 40 B0 95 04 00 08 11
8988- 40 40 15 11 FD FD FB
8990- 04 2D 14 21 53 09 24 08
8998- A2 16 B0 07 B0 90 B0 78
89A0- 00 00 00 09 04 21 43 2D
89A8- 14 0D 04 01 04 91 04 01
89B0- 04 01 04 01 04 91 04 01
89B8- 04 21 03 01 04 41 42 45
89C0- 4C 53 44 46 52 56 40 B0
89C8- 40 2E 15 11 FD FD FB 04
89D0- 08 05 12 19 21 24 28 31
89D8- 40 40 15 11 FD FD FB 04
89E0- FA F9 0F 06 04 EF 1A 1B
89E8- 19 C1 C4 C2 C1 D3 D0 C1
89F0- D7 D9 C5 D2 C1 D4 D4 04
89F8- E2 C9 CE 44 49 52 C3 CD
8A00- 4C 45 41 52 C3 CD 4C 45
8A08- C1 D3 D6 C1 D2 D2 C5 CC
8A10- D3 D9 D3 D4 C5 CD 04 F2
8A18- 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0A
8A20- E1 E9 DA F5 CE CA F5 EC
8A28- C1 EF F5 D3 E5 FD CF E3
8A30- FC CE EF F6 C4 FB E3 CE
8A38- EF EE A6 E4 E1 F4 FB A0
8A40- 2B 2D 40 41 42 43 44 45
8A48- 46 47 48 49 4B 4C 4D 4E
8A50- 50 53 56 03 04 10 0C 0C
8A58- 12 D6 D6 07 13 09 11 00
8A60- 05 02 0A 14 0B 0C 0E 58
8A68- 5B 66 6F 75 75 7E 84 8A
```

```
8A70- 91 98 A8 B4 BF C9 D1 D9
8A78- E1 EC F3 C1 C9 C4 C5 C6
8A80- C9 CC CD CE CF 92 D4 05
8A88- A0 00 00 C2 C7 C8 CB 00
8A90- D3 D6 D7 D8 DF AF A8 A9
8A98- AE B6 B8 C0 D0 D2 E3 E5
8AA0- CE 10 50 57 4E 2A B0 50
8AA8- E4 BF E9 1F 4E DA 10 C0
8AB0- A0 54 EE 01 7A 20 40 4E
8AB8- 60 1E BA 36 36 43 00 2F
8AC0- 28 41 C8 00 00 00 00 95
8AC8- 67 4E 0A 00 1C 0A 05 4F
8AD0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8AD8- 00 16 01 7A 20 40 4E 00
8AE0- 44 30 FE 00 2C DA C1 7E
8AE8- 01 7A 20 40 4E FF B1 91
8AF0- 24 E4 8B AB F0 9A E3 40
8AF8- 7D 24 E2 A9 94 2C 43 F8
8B00- 3B 84 C0 ED 5B AC 42 C4
8B08- 3F 49 3E A5 E3 1C 1F 05
8B10- 1F 03 E5 E0 ED 4C 49 F9
8B18- 40 BA E4 EB AB F0 36 04
8B20- 04 E5 D7 7F 5E 74 E7 A2
8B28- 84 C8 4C 5C 97 17 E4 E0
8B30- 51 B1 84 C4 2F 9A E8 1D
8B38- 59 4B 4B E1 89 7F 71 91
8B40- 74 F5 56 74 EC DA 05 4E
8B48- B4 8E 81 C2 03 F0 05 BA
8B50- 00 00 00 00 00 00 00 00
8B58- F9 9A CE 36 B4 2C E2 AB
8B60- B1 93 F6 06 0A 9F 10 9E
8B68- 48 4B 4F 4C 4F 52 20 20
8B70- E5 D7 7F 56 74 E9 AC EA
8B78- 84 C8 4C 5C 97 17 E4 E0
8B80- E5 67 4E 91 B4 F0 56 74
8B88- E0 10 04 0A F0 56 74 0C
8B90- 9F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F
8B98- 9F 7F B9 A0 A0 BD B7 D4
8BA0- C5 D3 D3 A0 D3 D5 D2 C5
8BA8- C5 D3 D3 A0 D3 D0 C1 C3
8BB0- C5 A0 C2 C1 D2 A0 00 00
8BB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8BC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8BC8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8BD0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8BD8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8BE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8BE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8BF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8BF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C00- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C08- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C10- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C18- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C20- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C28- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C30- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C38- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C40- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C48- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C50- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C58- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C60- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C68- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C70- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C78- 11 15 93 00 00 00 00 00
8C80- 00 00 00 00 08 00 96 00
8C88- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C90- 00 00 00 00 00 00 00 00
8C98- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CA0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CA8- 00 00 00 00 08 0F BD 00
8CB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CC8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CD0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CD8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8CF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
8D00- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D08- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D10- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D18- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D20- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D28- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D30- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D38- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D40- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D48- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D50- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D58- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D60- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D68- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D70- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D78- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D80- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D88- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D90- 00 00 00 00 00 00 00 00
8D98- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DA0- 00 00 00 00 00 00 A0 A0
8DA8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DB0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DB8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DC0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DC8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DD0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DD8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DE8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DF0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8DF8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8E00- BE 4C 22 9B 4C 8F 9F 20
8E08- F0 F0 C1 00 C2 00 C4 00
8E10- C8 00 CA 00 CC 00 CE 00
8E18- D0 00 D2 00 D4 00 D6 00
8E20- 18 F0 00 C1 00 C2 00 C3
8E28- 00 C4 00 C5 00 C6 00 C7
8E30- D7 C1 05 C3 4B B8 4E B8
8E38- 00 00 00 00 00 00 00 00
8E40- 00 00 00 00 00 00 00 00
8E48- 00 15 00 04 A0 00 00 00
8E50- 00 00 00 00 00 00 00 00
8E58- 00 C1 00 00 00 00 00 00
8E60- 00 00 00 00 00 00 00 00
8E68- 00 00 00 01 BC BC B0 02
8E70- B0 B5 BE 8E A0 BC 27 1F
8E78- 00 00 00 00 00 00 00 00
8E80- AB BC 20 0B BF CC 00 BE
8E88- B0 01 60 A2 12 D0 40 B6
8E90- F0 F0 A2 19 B0 B0 01 B0
8E98- 53 BA AE AB BC 38 40 00
8EA0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8EA8- 00 00 00 01 BC BC 02
8EB0- BC BC 80 02 BA BC 21
8EB8- 04 BC 00 00 00 00 00 00
8EC0- 00 00 D4 AC 00 00 02 01
8EC8- 00 00 00 00 00 00 00 00
8ED0- 01 03 00 7F 0D 04 01 00
8ED8- 40 4B 1F 4B 1F 01 01 00
8EE0- 00 00 00 00 00 00 00 00
8EE8- D4 A0 C1 00 DC CC 25 AC
8EF0- B1 01 B9 B0 B0 01 F3 B0
8EF8- 4C 3C A3 96 00 00 00 00
8F00- 4C 87 BF 4C E5 FC 40 42
8F08- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F10- A2 DE A2 DE A2 DE A2 DE
8F18- A2 DE A2 DE 80 DD A2 DE
8F20- A2 DE A2 DE A2 DE A2 DE
8F28- A2 DE A2 DE 00 DD A2 DE
8F30- A2 DE A2 DE A2 DE A2 DE
8F38- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F40- 43 4F 56 52 2E 20 41 50
8F48- 4A 4A 43 2C 32 39 38 33
8F50- B0 BB C9 4C D8 FF 00 00
8F58- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F60- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F68- 00 00 00 3F FF FF FF C3
8F70- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F78- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F80- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F88- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F90- 00 00 00 00 00 00 00 00
8F98- 00 00 00 00 00 00 00 00
8FA0- 40 00 E0 F0 05 00 B2 C0
8FA8- D0 0B AD F5 BF 4D 00 DE
8FB0- 4E 5B 4F 4E 20 45 52 52
8FB8- 4E 5B BF 4D 00 E6 B0 F4
8FC0- 00 00 00 00 00 F5 BF 4D
8FC8- 8B C9 A0 B8 C9 4C 00 DE
8FD0- A0 B0 BF F0 B0 30 0B AA
8FD8- 98 00 A0 B1 C3 B0 98 A0
8FE0- B3 C9 A0 91 B0 0D BF A0
8FE8- B8 BF 40 2C B8 C0 2C B8
8FF0- C0 4C 3A BF 4C 4F 2C B8
8FF8- C0 4C EF DF 00 00 00 01
C000- 00 00 00 00 00 00 00 00
C008- 00 00 00 00 00 00 00 00
C010- 00 B0
*PRG0
```







RAULE

Malgré d'indéniables qualités, le fier aventurier n'eut pas toujours le beau rôle...

Jean-François BUSTARRET

Mode d'emploi :
Ce programme comporte trois parties : le première (ligne 1) charge le langage machine de la synthèse vocale, la seconde (listing 2) est la présentation du programme et la troisième (listing 3, donc) le programme principal.

Seul dans un labyrinthe, vous devez retrouver les deux parchemins de sagesse et le trésor du roi SOUTEMPLATE !!.

- LE PERSONNAGE
Votre personnage est défini par
1 - Sa race : homme (habile), elfe (endurant), nain (habile et endurant) ou hobbit.
2 - Ses caractéristiques : l'intelligence (tirée élétoirement) qui sert à déterminer le taux de réussite des sorts, l'habileté, l'endurance (il s'est le coma, il a, ai mort), les réflexes et la volonté qui sert à fixer le nombre de sorts que peut lancer un magicien. A partir des quatre dernières caractéristiques est calculée la force du personnage.
3 - Son métier (selon ses caractéristiques) : voleur si vous êtes dotés d'habileté et de réflexes (pour crocheter des serrures ou perquisitionner quelqu'un), guerrier d'endurance ou magicien (intelligence et volonté).
Le magicien peut lancer divers sorts : COC (onde de choc), PES (petit sort), COF (rend les monstres maladroits), OUV (ouvre les serrures), APO (guérit les maladies et empoisonnements), PAR (paralysie), FEU (boule de feu), ARM (armure magique), FUI (fait fuir les monstres), CHA (champ de force), TEL (téléportation sur un village), GES (grand sort) et MOR (mort).
Chaque sort nécessitant une herbe magique : l'herbus pugnare pour COC, FEU, MOR, l'herbus curare pour PES, APO, GES et l'herbus aiter pour les autres sorts.
Il existe un dernier métier qui en fait n'en est pas vraiment un : aventurier. Au bout du troisième niveau, le personnage peut devenir un guerrier.

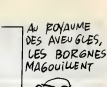
- LE VILLAGE
Vous pouvez :
1 - Inspecter votre personnage : l'ordinateur affiche les caractéristiques de départ de votre personnage et les objets qu'il possède, puis vous propose de choisir (pour récupérer quelques points de volonté), utiliser un objet (par exemple, manger un repas ou boire une fiole), etc..
2 - Aller chez le marchand : vous pouvez selon votre métier acheter plus ou moins d'objets, ou vendre ceux que vous possédez à la moitié de leur valeur.
3 - Aller chez le grand mage : vous pouvez recevoir des soins, gagner des points dans une de vos caractéristiques, gagner un niveau d'expérience, faire une offrande aux dieux pour qu'ils vous soient favorables, identifier une assurance ou un sauf rapatriement possible jusqu'au village lors de votre mort).
- Quelle des herbes magiques : chaque herbe doit être cueillie à une heure bien précise : minuit pour l'herbus pugnare, midi pour l'herbus curare et midi pile quelle heure pour l'herbus aiter.

L'AVENTURE
Vous vous déplacez dans le labyrinthe à l'aide des touches :
"A" : pour avancer
"-" : pour tourner à gauche.
"=" : pour tourner à droite.
"O" : pour ouvrir (vous pouvez alors examiner votre personnage).
Vous rencontrerez divers personnages :
- Des monstres qui vous attaqueront pour un peu d'argent afin d'éviter le combat, qui peut néanmoins vous rapporter des points d'expérience et des pièces d'or.
- Des mages : vous devez répondre à leurs énigmes pour obtenir les renseignements qu'ils détiennent.
- Le gardien du trésor : vous serez riches si vous possédez les deux parchemins.

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 « HG »
PUIS ENVOI

ORIC

AU ROYAUME DES AVEUGLES, LES BORGNES MAGOUILLENT



LISTING 1

```
 1 REM ************
 1 REM *          *
 2 REM *          *
 3 REM *  RAULE   *
 4 REM *          *
 5 REM * ou LA REVANCHE DU FILS *
 6 REM *          *
 7 REM *  DE TIRANE *
 8 REM *          *
 9 REM ************
10 PAPER0:INK7:CLS:PRINT"Patientez SVP !"
20 FORI=#500TO#5E7:READA:POKEI,A:NEXT
30 DATA 78,A9,0C,8D,0E,03,A9,27,8D,0F,03,A9,00,8D,10,03,A9,00,8D,11,03,A9,00,8D,12,03,A9,00,8D,13,03,A9,00,8D,14,03,A9,00,8D,15,03,A9,00,8D,16,03,A9,00,8D,17,03,A9,00,8D,18,03,A9,00,8D,19,03,A9,00,8D,1A,03,A9,00,8D,1B,03,A9,00,8D,1C,03,A9,00,8D,1D,03,A9,00,8D,1E,03,A9,00,8D,1F,03,A9,00,8D,20,03,A9,00,8D,21,03,A9,00,8D,22,03,A9,00,8D,23,03,A9,00,8D,24,03,A9,00,8D,25,03,A9,00,8D,26,03,A9,00,8D,27,03,A9,00,8D,28,03,A9,00,8D,29,03,A9,00,8D,2A,03,A9,00,8D,2B,03,A9,00,8D,2C,03,A9,00,8D,2D,03,A9,00,8D,2E,03,A9,00,8D,2F,03,A9,00,8D,30,03,A9,00,8D,31,03,A9,00,8D,32,03,A9,00,8D,33,03,A9,00,8D,34,03,A9,00,8D,35,03,A9,00,8D,36,03,A9,00,8D,37,03,A9,00,8D,38,03,A9,00,8D,39,03,A9,00,8D,3A,03,A9,00,8D,3B,03,A9,00,8D,3C,03,A9,00,8D,3D,03,A9,00,8D,3E,03,A9,00,8D,3F,03,A9,00,8D,40,03,A9,00,8D,41,03,A9,00,8D,42,03,A9,00,8D,43,03,A9,00,8D,44,03,A9,00,8D,45,03,A9,00,8D,46,03,A9,00,8D,47,03,A9,00,8D,48,03,A9,00,8D,49,03,A9,00,8D,4A,03,A9,00,8D,4B,03,A9,00,8D,4C,03,A9,00,8D,4D,03,A9,00,8D,4E,03,A9,00,8D,4F,03,A9,00,8D,50,03,A9,00,8D,51,03,A9,00,8D,52,03,A9,00,8D,53,03,A9,00,8D,54,03,A9,00,8D,55,03,A9,00,8D,56,03,A9,00,8D,57,03,A9,00,8D,58,03,A9,00,8D,59,03,A9,00,8D,5A,03,A9,00,8D,5B,03,A9,00,8D,5C,03,A9,00,8D,5D,03,A9,00,8D,5E,03,A9,00,8D,5F,03,A9,00,8D,60,03,A9,00,8D,61,03,A9,00,8D,62,03,A9,00,8D,63,03,A9,00,8D,64,03,A9,00,8D,65,03,A9,00,8D,66,03,A9,00,8D,67,03,A9,00,8D,68,03,A9,00,8D,69,03,A9,00,8D,6A,03,A9,00,8D,6B,03,A9,00,8D,6C,03,A9,00,8D,6D,03,A9,00,8D,6E,03,A9,00,8D,6F,03,A9,00,8D,70,03,A9,00,8D,71,03,A9,00,8D,72,03,A9,00,8D,73,03,A9,00,8D,74,03,A9,00,8D,75,03,A9,00,8D,76,03,A9,00,8D,77,03,A9,00,8D,78,03,A9,00,8D,79,03,A9,00,8D,7A,03,A9,00,8D,7B,03,A9,00,8D,7C,03,A9,00,8D,7D,03,A9,00,8D,7E,03,A9,00,8D,7F,03,A9,00,8D,80,03,A9,00,8D,81,03,A9,00,8D,82,03,A9,00,8D,83,03,A9,00,8D,84,03,A9,00,8D,85,03,A9,00,8D,86,03,A9,00,8D,87,03,A9,00,8D,88,03,A9,00,8D,89,03,A9,00,8D,8A,03,A9,00,8D,8B,03,A9,00,8D,8C,03,A9,00,8D,8D,03,A9,00,8D,8E,03,A9,00,8D,8F,03,A9,00,8D,90,03,A9,00,8D,91,03,A9,00,8D,92,03,A9,00,8D,93,03,A9,00,8D,94,03,A9,00,8D,95,03,A9,00,8D,96,03,A9,00,8D,97,03,A9,00,8D,98,03,A9,00,8D,99,03,A9,00,8D,9A,03,A9,00,8D,9B,03,A9,00,8D,9C,03,A9,00,8D,9D,03,A9,00,8D,9E,03,A9,00,8D,9F,03,A9,00,8D,A0,03,A9,00,8D,A1,03,A9,00,8D,A2,03,A9,00,8D,A3,03,A9,00,8D,A4,03,A9,00,8D,A5,03,A9,00,8D,A6,03,A9,00,8D,A7,03,A9,00,8D,A8,03,A9,00,8D,A9,03,A9,00,8D,AA,03,A9,00,8D,AB,03,A9,00,8D,AC,03,A9,00,8D,AD,03,A9,00,8D,AE,03,A9,00,8D,AF,03,A9,00,8D,B0,03,A9,00,8D,B1,03,A9,00,8D,B2,03,A9,00,8D,B3,03,A9,00,8D,B4,03,A9,00,8D,B5,03,A9,00,8D,B6,03,A9,00,8D,B7,03,A9,00,8D,B8,03,A9,00,8D,B9,03,A9,00,8D,BA,03,A9,00,8D,BB,03,A9,00,8D,BC,03,A9,00,8D,BD,03,A9,00,8D,BE,03,A9,00,8D,BF,03,A9,00,8D,C0,03,A9,00,8D,C1,03,A9,00,8D,C2,03,A9,00,8D,C3,03,A9,00,8D,C4,03,A9,00,8D,C5,03,A9,00,8D,C6,03,A9,00,8D,C7,03,A9,00,8D,C8,03,A9,00,8D,C9,03,A9,00,8D,CA,03,A9,00,8D,CB,03,A9,00,8D,CC,03,A9,00,8D,CD,03,A9,00,8D,CE,03,A9,00,8D,CF,03,A9,00,8D,D0,03,A9,00,8D,D1,03,A9,00,8D,D2,03,A9,00,8D,D3,03,A9,00,8D,D4,03,A9,00,8D,D5,03,A9,00,8D,D6,03,A9,00,8D,D7,03,A9,00,8D,D8,03,A9,00,8D,D9,03,A9,00,8D,DA,03,A9,00,8D,DB,03,A9,00,8D,DC,03,A9,00,8D,DD,03,A9,00,8D,DE,03,A9,00,8D,DF,03,A9,00,8D,E0,03,A9,00,8D,E1,03,A9,00,8D,E2,03,A9,00,8D,E3,03,A9,00,8D,E4,03,A9,00,8D,E5,03,A9,00,8D,E6,03,A9,00,8D,E7,03,A9,00,8D,E8,03,A9,00,8D,E9,03,A9,00,8D,EA,03,A9,00,8D,EB,03,A9,00,8D,EC,03,A9,00,8D,ED,03,A9,00,8D,EE,03,A9,00,8D,EF,03,A9,00,8D,F0,03,A9,00,8D,F1,03,A9,00,8D,F2,03,A9,00,8D,F3,03,A9,00,8D,F4,03,A9,00,8D,F5,03,A9,00,8D,F6,03,A9,00,8D,F7,03,A9,00,8D,F8,03,A9,00,8D,F9,03,A9,00,8D,FA,03,A9,00,8D,FB,03,A9,00,8D,FC,03,A9,00,8D,FD,03,A9,00,8D,FE,03,58
40 CLS:PRINT"Patientez SVP !"
50 FORI=#0TO#1FF:READA:POKEI,A:NEXT
60 DATA 78,A9,00,85,01,A9,34,85,00,A2,00,A0,00,B1,00,99,00,04,99,00,05,99,00,06,99,00,07,E6,00,D0,F1,E6,01,E8,E0,04,D0,E8
```

AMSYNTHE

La magie de la musique par la grâce d'un processeur sonore... et le bouton de la souris.

Francisco DOS REIS

SUITE DU N°155

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG PUIS ENVOI

```
3610 IF a=38 THEN x=y-2:GOTO 3600
3620 IF a=21 THEN 3670
3630 RETURN
3640 a=INKEY$:b=ASC(a$
3650 PLOT x,y:DRAW b,y
3660 GOTO 3600
3670 NEXT
3680 t=TIME
3690 note=0
3700 ORIGIN 0,371
3710 FOR a=1 TO 4
3720 FOR a=1 TO 5
3730 DRAW 659,0:15:MOVER -639,-8
3740 NEXT
3750 MOVE 0,-32
3760 NEXT
3770
3790 ' REPORT DES NOTES JOUEES:
3795 ' DU CLAVIER A L'ECRAN
3798 '
3800 a$="":GOTO 3830
3810 a$=INKEY$ IF a$="" THEN GOTO
3810
3820 IF a$="s" OR a$="S" THEN GOTO
3990
3830 LOCATE 62+note*12,22:PRINT " "
3840 IF INKEY(1)=0 THEN note=note+
1 :IF note>3 THEN note=4
3850 IF INKEY(8)=0 THEN note=note-
1 :IF note<0 THEN note=0
3860 a=RND*9+48
3870 LOCATE 62+note*12,22 PRINT a$
3880 IF a>8 AND a<9 THEN a=a+7:GOT
O 3900
3890 IF a>7 AND a<15 THEN a=a-7 EL
SE GOTO 3810
3900 x=28+a*2:a=a%16-11:n%680*y=a*44-
32E-11:n*72
3910 GOSUB 4360
3920 a=c*.4:POKE n
3930 a=c*.8:POKE n+1:a?note)
3940 a=c*.8:POKE n+2:a=a*.38+FIX
(a*.4):POKE n+3:a=a*.19+a+1:IF i=1
n=4 THEN GOTO 3990
3950 GOTO 3810
3960 '
3970 'INITIALISATION DES VARIABLES
ET DE L'ACCOMPAGNEMENT
3980 '
3990 CLS M:
4000 a=c=n=a=cpc-1
4010 INPUT #1,"Voulez-vous de dep.art.(O
-ui)";accov$
4020 IF accov$="O" OR accov$="o" THEN
 4030
4025 INPUT #1,"Donnez de base (Pour
la noire)=";accov
4040 IF accov$="O" THEN 4030
4050 accov=accov*.5
4060 INPUT #1,"Enveloppe de volume
 ";accenv$
4070 IF accenv$="O" OR accenv$>15 TH
EN 4060
4080 INPUT #1,"Enveloppe de ton ";
accenv
4090 IF accenv$="O" OR accenv$>15 TH
EN 4080
4100 GOTO 1690
4110 '
4120 ' SOUS PROGRAMME D'ACCOMPA
GNEMENT (APPEL RECURSIF)
4130 '
4140 accone=accone+1 IF accone>=cc
fin THEN accone=1
4150 AFTER durée*accone?accdu,1
GOSUB 4140
4160 SOUND 4+128,ta*accone?),0,
accvol*accenv*.accenv
4170 RETURN
4180 DATA 5.5,5.0,28.5,6.0,8.5,28.4,
5.5,5.5,5.0,28.4,5.8,5.5,28.4,5.5
,8.5,28.0,4.5,5.5,28.0,5.5,6.5,7.
5,28.5,7.5,5.5,6.0,28.0,4.5,
28.3,6.28.0,4.6,6.28.1,3.6,6.28.5
,5.5,6.5,28.0,.5,6.5,28.0,.5,
5.5,28.5,5.5,28.0,1.5,3.7,7.9,10.28
4190 DATA 5.5,5.5,7.5,7.5,10.10,28
,5,1,5.7,5.7,5.10,10.28,1,2,8.0,9
,5,9.5,28.5,2.5,8.0,28.0,28.5,
4.6,0.28,2.5,4.8,8.5,28.5,8.28
,2.5,2.5,7.5,7.5,28.0,7.21
4200 '
4210 'REINITIALISATION DU CLAVIER
4220 '
4230 i=1:GOTO 4250
4240 i=2
4250 DATA 113,67,119,95,101,58,114
,50,116,51,121,43,117,42
4260 RESTORE 4250
4270 FOR a=1 TO 7
4280 READ b
4290 PEN 0
4300 KEY DEF G,0,b
4310 NEXT
4320 IF b=1 THEN RETURN ELSE STOP
4330 '
4340 ' DESSIN D'UNE NOTE
4350 '
4360 ORIGIN x,y,0,640,400,0
4370 IF note<1 -2 THEN DRAW 0,18
,15:MOVER 1,0:DRAW 0,-18,15
4380 SPAN -0.5,15 MOVER 1,2 DRAW
-0.8,15 MOVER 0,-4 DRAW -0.5,15
4390 ORIGIN x,y
4400 IF note =4 THEN MOVER 1,0-DR
AW -2,0 DRAW 0,-2 DRAW 1,2 DRAW
R 0,2 DRAW -2,0
4410 IF note=1 THEN MOVE -1,0 DR
AW -2,0,0
4420 IF note=1 THEN MOVER 1,10:D
RAW 4,-4
4430 IF note>2 THEN MOVER -4,0:D
RAW 4,-4
4440 IF note=3 THEN MOVER -4,0 DR
AW 4,-4
4450 IF note =4 THEN MOVER -4,0 DR
AW 4,-4
4460 RETURN
4470 '**********************
4480 '*                    *
4490 '*   CREATION D'UNE   *
4495 '*   ENVELOPPE DE TON *
4498 '*                    *
4510 '**********************
4520 '
4530 PRINT TAB(36);"CREATION ENVEL
OPPE DE TON"
4540 PRINT:PRINT
4550 LOCATE 1,8
4560 PRINT"Attitude de la variat
ion en y (1-999) ":anl$=a$
4570 IF a$="" OR a$="0" OR a$<0 OR a$>1
 THEN LOCATE 29,2 PRINT "                "
:GOTO 4550
4580 LOCATE 1,2:PRINT "
                        "
4590 IF anl=0 THEN a$="0" ELSE a$=
STR$(1000/anl)
4600 LOCATE 29,2:PRINT a$;"  "
4610 a=VAL(a$):a=a*.5
4620 a=INT(a+.5)
4630 b=a*255+a*256
4640 PAPER#0,a:PAPER#1,a:PAPER#2,a:
PAPER#3,a
4650 a$=ltone$+ltone$
4660 FOR a=1 TO 5:a$=a$+a$:NEXT
4670 PRINT#1,a$;a$;a$
4680 a$=ltone$+ltone$+ltone$+ltone
$
4690 PRINT#1,a$;a$;a$
4700 NEXT
4710 FOR a=ltone$ THEN RETURN
4720 GOSUB 2090
4730 FOR a=1 TO 3:a=(2-a)*3:a=(4-a)
*5:a=6:a=7:a=8:a=9:a=10:a=11
:a=12:a=13:a=14:a=15
4740 GOTO 4360
4750 '**********************
4760 '*                    *
4770 '*SOUS PROGRAMME GERANT LAN
OTE ET SES PARAMETRES A *
4780 '*                    *
4790 '**********************
4800 CLS
4810 PRINT TAB(26) "JOUER UNE MELO
DIE AU CLAVIER"
4820 ORIGIN 305,304,0,640,400,0
4830 RESTORE 4870
4840 FOR a=1 TO 7
4850 READ a$(a)
4860 FOR c=1 TO 5:a=a+1:a=a*.5:a=a%
:a=a+c:c=1:a=a+1:NEXT
4870 data a=a+1:a=a%15:a=a+c%
4880 LOCATE 4,4:a=a+22:a=a+1 PRINT US
ING "###";a=a+c%
4890 LOCATE 37,4+a22:a=3+3:a=a+1 PRINT a
NEXT
4900 FOR a=0 TO 15
4910 a=a+c%
4920 FOR c=1 TO 5:a=a+c%:a=a+c%:a=a+
a:a=a+c:c=1:a=a+1:NEXT
4930 t$=a$+a$+15:a=a+c%
4940 a=a+c%:a=a+c%:a=a+3:a=a+1 PRIN
T USING "###";a=a+c%
4950 LOCATE 37,4+a*2:a=a+3:a=a+1 PRI
T USING "###";a=a+c%
4960 NEXT
4970 '
4980 ' AFFICHAGE SIMPLIFIE DES
 ENVELOPPES DE VOLUME ET DE TON
4990 '
5000 LOCATE 40,3 PRINT "VOLUME" LO
CATE 64,3 PRINT "TON"
5010 FOR a=1 TO 4
5020 FOR a=1 TO 8
5030 FOR a=1 TO 4:a=1/0 OF a=1 AND
a=3 THEN c=0 ELSE c=1
5040 DRAW 0,-23 :c=c*.8 DRAW 40,0 DRAW
 0,23 DRAW -40,0 MOVER -8,-48
5050 NEXT
5060 MOVER 88,304
5070 NEXT
5080 a=1 TO 30
5090 IF t$=a$ THEN GOTO 5300
5100 IF b=8 THEN ORIGIN 305,352+a*4
,0
5110 IF b=7 AND b=16 THEN ORIGIN 3
05,352+a*2,0
5120 IF b=32 THEN ORIGIN 305+a*88,
352-a*23,144
5130 '
5140 ' CALCUL DES MULTIPLICATEURS
 RELATIFS A CHAQUE ENVELOPPE
5150 '
5160 soniem=0
5170 multy=0
5180 multy2=0
5200 FOR a=1 TO 5
5210 a=soniem:a=a+c%:a=a+c%:a=a+
env:a=a+2:b=multy:15
5220 multy=b:multy2=b
5230 NEXT
5240 NEXT
5250 IF multy=0 AND multy2=0 THEN
5260 '
5270 IF multy2<0 THEN pow=PEEK(mu
lty2+2):a=multy2*2) MOVER 0,pow
5280 multy=30-(multy+RND*multy2)
5290 multy=b:t$=a$(b)
5300 FOR a=1 TO 5
5310 GOSUB tone:a=y:a=1.b*multi:t$
env:a=2.b*multy,15
5320 NEXT
5330 NEXT b
5340 SYMBOL AFTER 128
5350 SYMBOL 128,818,824,842,255,25
5,824,824,826:REM DEF CURSEUR VOLU
ME
5360 LOCATE 1,2
5370 FOR a=15 TO 8 STEP-1
5380 PRINT USING "##";a
5390 NEXT
5400 ORIGIN 0,384 DRAW 16,0,15 DR
AW 0,-256,15:DRAW -16,0,15 DRAW
 0,256,15
5410 ORIGIN 33,0:15 DRAW 0,-256,15
:DRAW -16,0,15
5420 FOR a=0 TO 15
5430 ORIGIN 56,368-a*16
5440 PLOT 0,0,a:a=a*5 THEN DRAW 0,
8,15 ELSE DRAW 4,0,15
5450 WINDOW #2,1,36,2,17
5460 PRINT #2,"Appel =APPel d'une
 optiondifferente Par touches "+CH
R$(24)+CHR$(25)
5470 PRINT #2,"Par touches =Pour
 d'autres"
5480 PRINT #2,"Parametres =Par touch
es"+CHR$(240)+" "+CHR$(241)
5490 PRINT #2,"Par touches =Pour
 jouer"
5500 PRINT #2,"Sur touches 1 a 7 e
t 0 =Pour melodies"
5510 PRINT #2,"Par touches =Appuyer sur
 "
5520 PRINT #2,"Pour revenir au men
u"
5530 WINDOW #1,2,25,20,25
5540 '
5550 ' APPEL MODIFICATION
 PARAMETRES
5560 '
5600 GOSUB 6050
5610 GOSUB 6150
5620 GOSUB 6360
5630 GOSUB 6520
5640 GOSUB 6680
5710 GOSUB 5730
5720 GOTO 5740
5730 PRINT #1,"Volume Pendoissons"
5740 PRINT #1,"Volume Tambour"
5750 PRINT #1,"Prioritise sur 2nde
 touche"
5760 PRINT #1,"Selection octave No
"
5770 ORIGIN 0,0
5780 PLOT 6,80 DRAW -2,0 DRAW 0,
10 DRAW 52,0 DRAW 0,26 DRAW 5,-
6 DRAW -6,0 DRAW 3,6 DRAW 2,-4
DRAW -4,0
5790 PLOT 6,72 DRAW -6,0 DRAW 0,
30 DRAW 16,0 DRAW 0,22 DRAW 3,-
6 DRAW -6,0 DRAW 2,6 DRAW 2,-4
DRAW -4,0
5800 PLOT 208,54 DRAW 4,0 DRAW 0
,24 DRAW 8,0 DRAW 0,-8 DRAW 4,0
MOVER -4,-8 DRAW 0,-8 DRAW 4,0
5810 PLOT 168,40 DRAW 52,0 DRAW
 0,-8 DRAW 8,0 DRAW 0,24 DRAW 4,
0
5820 FOR a=1 TO 9
5830 MOVER -4,8 DRAW 0,-16 DRAW
 4,0
5840 NEXT
5850 FOR a=1 TO 4:LOCATE 33,21+a*2
PRINT a-NEXT
5860 LOCATE 32,20 PRINT "OUT":LOCA
TE 33,21 PRINT "HON"
5870 RETURN
5880 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
5890 PLOT 7,64 DRAW 113,0 DRAW 0
,16 DRAW -113,0 DRAW -16,0
5900 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
5910 RETURN
5920 LOCATE 4,17:volson$=PRINT " "
5930 IF a$="CHR$(240)"THEN volson$=
volson+1IF volson$>15 THEN volson=1
5
5940 IF a$="CHR$(241)" THEN volson$=
volson-1 IF volson$<1 THEN volson$=0
5950 LOCATE 4,17=volson
5960 PRINT CHR$(19);
5970 IF a$="CHR$(13)" THEN a$="" GO
SUB 5870:GOTO 6000
5980 IF a$="CHR$(242) THEN a$="" G
OSUB 5870:GOTO 6620
5990 RETURN
6000 soniem2
6010 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6020 PLOT 7,80 DRAW 145,0 DRAW 0
,16 DRAW -145,0 DRAW -16,0
6030 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6040 RETURN
6050 LOCATE 9,17=nivbruit PRINT "
"
6060 IF a$=CHR$(240) THEN nivbruit
=nivbruit+1 IF nivbruit$15 THEN ni
vbruit=0
6070 IF a$=CHR$(241) THEN nivbruit
=nivbruit-1 IF nivbruit<0 THEN niv
bruit=0
6080 LOCATE 9,17=nivbruit
6090 PRINT CHR$(19);
6100 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":G
OSUB 6090:GOTO 6110
6110 IF a$=CHR$(243) THEN a$="" GO
SUB 6090:GOTO 6130
6120 RETURN
6130 touche=0
6140 LOCATE 1,1
6150 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6160 PLOT 304,380 DRAW 63,0 DRAW
 0,-20 DRAW -63,0 DRAW 0,+16
6170 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6180 RETURN
6190 IF a$="" THEN LOCATE 37,env
ol1+3*3
6200 IF env=1?? THEN LOCATE 47,(en
vol-1)*3+3
6210 PRINT "
6220 IF a$=CHR$(241) THEN envolmen
vol=1:IF envolmen$15 THEN envolmen
6230 IF a$=CHR$(240) THEN envolmen
vol=1:IF envolmen$ THEN envolmen
6240 IF a$=CHR$(242) THEN 37.env
ol1+3*3
6250 IF env=1? THEN LOCATE 47,(en
vol-1)*3+3
6260 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6270 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":GO
SUB 6190:GOTO 6280
6280 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 6140:GOTO 6300
6290 RETURN
6300 oosume
6310 LOCATE 1,1
6320 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6330 PLOT 496,260 DRAW 40,0 DRAW
 0,20 DRAW -40,0 DRAW 0,-18
6340 PRINT CHR$(23)+CHR$(0)
6350 RETURN
6360 IF tone$=0 THEN LOCATE 59,ton3
+3
6370 IF tone?? THEN LOCATE 69,(ton-
9)*3+3
6380 PRINT "
6390 IF a$=CHR$(241) THEN ton=ton+
1:IF ton>15 THEN ton=0
6400 IF a$=CHR$(240) THEN ton=ton-
1:IF ton<0 THEN ton=0
6410 IF a$=CHR$(242) THEN 59,ton3
+3
6420 IF ton=? THEN LOCATE 69,(ton-
8)*3+3
6430 PRINT CHR$(23)
6440 IF a$=CHR$(242) THEN a$="":GO
SUB 6210:GOTO 6130
6450 IF a$=CHR$(243) THEN a$="":GO
SUB 6210:GOTO 6470
6460 RETURN
6470 oosume5
6480 PRINT CHR$(23)+CHR$(1)
6490 PLOT 6,48 DRAW 202,0 DRAW 0
,16 DRAW -202,0 DRAW 0,-16
```

A SUIVRE...

SIR YANN

Preux chevalier, vous avez sans vous soucier de l'anachronisme, troqué votre fier destrier contre une montgolfière, pour voler au secours de la princesse MERREIA prisonnière d'un funeste château...

Laurent AUBLE

SUITE DU N°155

```
2510 DATA 46,7E,60,60,78,60,60,60,00,
3SC
2520 DATA 47,3C,66,60,6E,66,66,3C,00,
28F
2530 DATA 48,66,66,66,7E,66,66,66,00,
52A
2540 DATA 49,18,18,18,18,18,18,18,00,
0FC
2550 DATA 4A,1E,0C,0C,0C,6C,6C,38,00,
19C
2560 DATA 4B,66,66,6C,78,6C,66,66,00,
303
2570 DATA 4C,60,60,60,60,60,60,7E,00,
3B6
2580 DATA 4D,C6,EE,D6,D6,C6,C6,C6,00,
59F
2590 DATA 4E,66,76,7E,6E,6E,66,66,00,
400
2600 DATA 4F,3C,66,66,66,66,66,3C,00,
2C5
2610 DATA 50,7C,66,66,7C,60,60,60,00,
334
2620 DATA 51,3C,66,66,66,66,64,3A,00,
2C3
2630 DATA 52,7C,66,66,7C,6C,66,66,00,
360
2640 DATA 53,3C,66,60,3C,06,66,3C,00,
3A5
2650 DATA 54,7E,18,18,18,18,18,18,00,
1E2
2660 DATA 55,66,66,66,66,66,66,3C,00,
2F5
2670 DATA 56,66,66,66,66,66,3C,18,00,
2A8
2680 DATA 57,96,D6,D6,D6,D6,7C,28,00,
529
2690 DATA 58,C6,C6,6C,38,6C,C6,C6,00,
4B6
2700 DATA 59,66,66,66,3C,18,18,18,00,
2DC
2710 DATA 5A,7E,06,0C,18,30,60,7E,00,
218
2720 DATA 97,3C,42,99,A1,A1,99,42,3C,
3D7
2730 DATA 66,00,CB,CD,FC,FF,FF,FF,FF,
7D6
2740 DATA 08,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,
2B5
2750 DATA 0E,00,80,00,80,01,8F,3F,7F,
65C
2760 RESTORE1270
2770 FOR I=0TO189
2780 READa$
2790 A=VAL("&H"+A$)
2800 POKE I,A
2810 FORI=I+0TO7
2820 READa$
2830 C=VAL("&H"+A$)
2840 POKE8568+A*8+I,C
2850 SU=SU+C
2860 NEXT
2870 READSUM
2880 IFSU<>SUMTHEN"ERREUR LIGNE":1260+7810-STOP
2890 DATA 21,00,A5,11,00,80,01,00,05,
0E5
2900 DATA CD,5C,00,21,0A,A6,11,00,30,
247
2910 DATA 01,C0,04,C3,5C,00,21,00,00,
205
2920 DATA 11,00,A5,01,00,05,C3,59,00,
1E8
```

LISTING 3

```
1000 '*************************
1010 '*                       *
1020 '*   SIR    YANN    +    *
1030 '*                       *
1040 '*  sur  Canon V-20  MSX  *
1050 '*                       *
1060 '*************************
1070 '
1080 ' >>>>>>>> GRAPHISME <<<<<<<<<
1090 '
1100 '   SPRITE(0)
1110 DATA 00,00,18,2C,7C,1D,31,37,1A0
1120 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,01E
1130 DATA 00,00,00,00,00,72,C7,02,1C6
1140 DATA 55,FF,3C,00,00,00,00,00,2B7
1150 '   SPRITE(1)
1160 DATA 00,00,18,2C,7C,1D,31,37,140
1170 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,01E
1180 DATA 00,00,00,00,00,72,C7,02,1C6
1190 DATA 83,EA,54,2A,15,0A,01,00,203
1200 '   SPRITE(2)
1210 DATA 00,00,18,2C,7C,1D,31,37,140
1220 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,01E
1230 DATA 00,00,00,00,00,72,C7,02,1C6
1240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1250 '   SPRITE(3)
1260 DATA 00,00,18,2C,7C,1D,31,37,140
1270 DATA 1E,00,00,00,00,00,00,01E
1280 DATA 00,00,15,2A,54,A9,97,C2,2EF
1290 DATA FF,FE,3C,00,00,00,00,00,239
1300 '   SPRITE(4)
1310 DATA 3F,00,01,07,0F,1F,3F,3F,084
1320 DATA 7F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,07F
1330 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FFF
1340 DATA FC,F0,E0,CF,9F,93,33,33,53A
1350 '   SPRITE(5)
1360 DATA F8,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F1
1370 DATA 3F,3F,3F,F3,F3,CC,CC,332
1380 DATA 00,00,00,E0,F0,F8,FC,0E0
1390 DATA FE,FE,FE,FF,FF,FF,FF,7F5
1400 '   SPRITE(6)
1410 DATA FF,FF,FF,7F,3F,3F,1F,49A
1420 DATA 8F,8F,8F,03,01,01,00,002
1430 DATA 31,30,9C,9E,CE,E3,F0,FC,548
1440 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FFF
1450 '   SPRITE(7)
1460 DATA 7F,7F,7F,39,79,73,C7,0F,3FE2
1470 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,7E7
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1490 DATA F0,E0,E0,C0,00,00,00,00,470
1500 '   SPRITE(8)
1510 DATA 49,40,20,20,10,10,09,06,0F9
1520 DATA 07,0F,0F,0F,0F,07,03,00,052
1530 DATA 02,02,04,04,08,08,10,10,0C0
1540 DATA F0,F0,F0,F0,F0,E0,00,00,550
1550 '   SPRITE(9)
1560 DATA 03,0F,1C,30,60,AC,CC,CC,2C2
1570 DATA FF,FF,FF,3F,1F,0F,07,03,3FF
1580 DATA C0,F8,30,0C,06,3A,33,33,296
1590 DATA 73,E3,C6,84,00,00,C0,C0,518
1600 '   SPRITE(10)
1610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1620 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,744
1630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1640 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,744
1650 '   SPRITE(11)
1660 DATA 00,00,00,01,01,00,03,05,000
1670 DATA 09,03,03,03,00,00,00,012
1680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1690 DATA 90,C0,C0,C0,00,00,00,00,280
1700 '   SPRITE(12)
1710 DATA 9C,D6,D6,7C,1D,3D,74,44,39A
1720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1750 '   SPRITE(13)
1760 DATA 00,00,00,00,3B,3B,1B,1B,1E0
1770 DATA 20,00,00,00,00,00,00,020
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1800 '   SPRITE(14)
1810 DATA 00,00,52,D6,D6,7C,1D,3B,382
1820 DATA 54,44,00,00,00,00,00,099
1830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1840 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1850 '   SPRITE(15)
1860 DATA 00,1B,3B,3B,3B,1B,1B,1B,1E0
1870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1900 '   SPRITE(16)
1910 DATA 00,00,00,00,FE,7C,3B,1B,42A
1920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1950 '   SPRITE(17)
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,21,42,063
1970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1980 DATA 28,28,48,40,00,00,00,1C0
1990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2010 DATA 02,0F,1F,3F,3E,7C,7D,7D,214
2020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2030 DATA E0,F8,FC,FE,3C,19,0F,F0,51E
2040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2050 '   SPRITE(19)
2060 DATA 00,00,00,00,3F,3C,7D,7B,21B
2070 DATA 7F,7F,7B,70,78,70,30,00,3BE
2080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2090 DATA F8,F0,F0,70,78,70,30,00,40B
2100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2110 DATA 38,78,7C,7E,FE,FF,FF,7F,616
2120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2130 DATA 18,3C,7C,FE,FE,FE,1E,0C,040
2140 DATA 9E,1E,1E,1E,1E,1E,0C,040
2150 '   SPRITE(21)
2160 DATA 3F,7F,7F,7F,78,70,7F,7F,2DA
2170 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,00,0E0
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2190 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,00,0E0
2200 '   SPRITE(22)
2210 DATA 3F,7F,7F,7F,3F,3E,7C,7D,72A
2220 DATA 78,7C,3E,3F,1F,0F,03,00,1A2
2230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2240 DATA 8F,1F,3E,FE,FC,F0,E0,00,45E
2250 '   SPRITE(23)
2260 DATA 38,78,78,78,78,78,7C,3C,37C
2270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2280 DATA 1E,3C,3C,3C,3C,3C,3C,7C,1FC
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2300 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,00,0E0
2310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2320 DATA 00,00,00,00,0C,0C,00,18,068
2330 DATA 5C,5A,18,5C,5A,03,18,18,2DE
2340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2400 '   SPRITE(24)
2410 DATA 00,00,00,00,0C,0C,18,18,048
2420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2450 '   SPRITE(25)
2460 DATA 00,00,00,00,0C,0C,00,18,068
2470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2500 '   SPRITE(26)
2510 DATA 00,00,2E,11,19,1C,0F,0F,084
2520 DATA 0F,07,07,03,01,01,02,025
2530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2540 DATA F0,E0,E0,C0,00,00,00,00,470
2550 '   SPRITE(27)
2560 DATA 00,00,01,03,07,07,0F,1F,040
2570 DATA 3F,7F,7F,7F,1F,07,01,02,263
2580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2590 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,3C,733
2600 '   SPRITE(28)
2610 DATA 07,3F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,540
2620 DATA 00,00,00,00,00,00,01,0F9
2630 DATA E0,FE,FE,FF,FF,FF,FE,7E4
2640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2650 '   SPRITE(29)
2660 DATA 07,3F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,5D7
2670 DATA FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3C,525
2680 DATA 00,00,00,00,E0,E0,F0,FC,4E0
2690 DATA FC,FF,FF,FF,FF,CF,C0,00,64F
2700 '   SPRITE(30)
2710 DATA 00,00,00,00,1F,3F,7F,7F,15F
2720 DATA 7F,3F,1F,0F,07,01,00,00,0F4
2730 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,5BA
2740 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,0E,697
2750 '   SPRITE(31)
2760 DATA 00,F0,FE,FF,FF,FF,FF,FF,769
2770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2780 DATA 00,00,00,C0,F0,FC,FE,FE,4E8
2790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,542
2800 '   SPRITE(32)
2810 DATA 00,00,00,00,00,00,7F,7F,53C
2820 DATA E3,E1,40,40,40,00,00,284
2830 DATA E0,F0,FC,FC,FE,FE,FE,CF,79F
2840 DATA 01,01,01,00,00,00,00,000
2850 '   SPRITE(33)
2860 DATA 00,00,00,00,30,00,10,1C,094
2870 DATA 30,3A,1E,3E,2D,1D,08,1D,145
2880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2900 '   SPRITE(34)
2910 DATA 00,00,00,30,30,00,10,18,090
2920 DATA 18,18,18,18,0F,0F,0C,0C,0D0
2930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2950 '   SPRITE(35)
2960 DATA 00,00,00,00,30,30,00,18,1C,094
2970 DATA 1A,3C,1E,3E,4E,44,22,46,13A
2980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
3000 SU=VAL"&H"+SU$:SUM=SUM+SU
3010 RESTORE6110
3020 FORI=8TO151
3030 READA$
3040 FORJ=0TO7
3050 READa$
3060 CHVAL("&H"+A$)
3070 POKEVARADR(A$)+I*8+J,C
3080 SU=SU+C
3090 NEXT
3100 READSUM
3110 IFSU<>SUMVAL"&H"+SU$:THENNEXTELSEPR
INT"ERREUR LIGNE";1110+1910*(I<4)*10:
STOP
```

LISTING 4

```
1000 '*************************
1010 '*                       *
1020 '*   SIR    YANN    +    *
1030 '*                       *
1040 '*  ROUTINES LANGAGE MACHINE  *
1050 '*                       *
1060 '*************************
1070 '
1080 DEFINTA-Z:CLEAR500,&H8200:KEYOFF
1090 RESTORE8200
1100 FORJ=8TO74:SU=0
1110 FORI=&HJ*8+&H8200TO&HJ*8+&H8207
1120 CHXEH$=MID$(STR$(VAL("&H"+A$)),2):SU=SU+VAL("&H"+CHXEH$)
1130 NEXTerreur en ligne";230+2*10 ENDELSE
1140 NEXT
1150 DATA 3E,01,C9,EE,11,FE,01,2B,332
1160 DATA 45,2B,19,C9,CD,89,02,FE,357
1170 DATA 11,28,09,CD,89,02,FE,357
1180 DATA 00,3E,01,C9,53,32,FE,00,2B7
1190 DATA C2,C9,CD,89,02,FE,00,3E4
1200 DATA 40,00,2A,58,F3,C9,99,363
1210 DATA 2F,C9,3E,00,00,00,3A,48,172
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1230 DATA 09,00,00,00,00,2A,48,F3,376
1240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1250 DATA 47,21,1E,1B,CD,43,00,78,225
1260 DATA 19,CD,43,00,CD,47,00,E6,2AD
1270 DATA 19,C9,43,00,7B,19,CD,43,2BE
1280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1290 DATA 7B,D6,88,47,19,C3,40,00,238
1300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1310 DATA 09,00,00,00,00,00,00,000
1320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1360 DATA F8,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F1
1370 DATA 3F,3F,3F,F3,F3,CC,CC,332
1380 DATA 00,00,00,E0,F0,F8,FC,0E0
1390 DATA FE,FE,FE,FF,FF,FF,FF,7F5
1400 '   SPRITE(6)
1410 DATA FF,FF,FF,7F,3F,3F,1F,49A
1420 DATA 8F,8F,8F,03,01,01,00,002
1430 DATA 31,30,9C,9E,CE,E3,F0,FC,548
1440 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FFF
1450 '   SPRITE(7)
1460 DATA 7F,7F,7F,39,79,73,C7,0F,3FE2
1470 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,7E7
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1490 DATA F0,E0,E0,C0,00,00,00,00,470
1500 '   SPRITE(8)
1510 DATA 49,40,20,20,10,10,09,06,0F9
1520 DATA 07,0F,0F,0F,0F,07,03,00,052
1530 DATA 02,02,04,04,08,08,10,10,0C0
1540 DATA F0,F0,F0,F0,F0,E0,00,00,550
1550 '   SPRITE(9)
1560 DATA 03,0F,1C,30,60,AC,CC,CC,2C2
1570 DATA FF,FF,FF,3F,1F,0F,07,03,3FF
1580 DATA C0,F8,30,0C,06,3A,33,33,296
1590 DATA 73,E3,C6,84,00,00,C0,C0,518
1600 '   SPRITE(10)
1610 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1620 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,744
1630 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1640 DATA C3,C3,C3,FF,FF,FF,FF,744
1650 '   SPRITE(11)
1660 DATA 00,00,00,01,01,00,03,05,000
1670 DATA 09,03,03,03,00,00,00,012
1680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1690 DATA 90,C0,C0,C0,00,00,00,00,280
1700 '   SPRITE(12)
1710 DATA 9C,D6,D6,7C,1D,3D,74,44,39A
1720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1740 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1750 '   SPRITE(13)
1760 DATA 00,00,00,00,3B,3B,1B,1B,1E0
1770 DATA 20,00,00,00,00,00,00,020
1780 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1800 '   SPRITE(14)
1810 DATA 00,00,52,D6,D6,7C,1D,3B,382
1820 DATA 54,44,00,00,00,00,00,099
1830 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1840 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1850 '   SPRITE(15)
1860 DATA 00,1B,3B,3B,3B,1B,1B,1B,1E0
1870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1900 '   SPRITE(16)
1910 DATA 00,00,00,00,FE,7C,3B,1B,42A
1920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1950 '   SPRITE(17)
1960 DATA 00,00,00,00,00,00,21,42,063
1970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
1980 DATA 28,28,48,40,00,00,00,1C0
1990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2010 DATA 02,0F,1F,3F,3E,7C,7D,7D,214
2020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2030 DATA E0,F8,FC,FE,3C,19,0F,F0,51E
2040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2050 '   SPRITE(19)
2060 DATA 00,00,00,00,3F,3C,7D,7B,21B
2070 DATA 7F,7F,7B,70,78,70,30,00,3BE
2080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2090 DATA F8,F0,F0,70,78,70,30,00,40B
2100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2110 DATA 38,78,7C,7E,FE,FF,FF,7F,616
2120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2130 DATA 18,3C,7C,FE,FE,FE,1E,0C,040
2140 DATA 9E,1E,1E,1E,1E,1E,0C,040
2150 '   SPRITE(21)
2160 DATA 3F,7F,7F,7F,78,70,7F,7F,2DA
2170 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,00,0E0
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2190 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,00,0E0
2200 '   SPRITE(22)
2210 DATA 3F,7F,7F,7F,3F,3E,7C,7D,72A
2220 DATA 78,7C,3E,3F,1F,0F,03,00,1A2
2230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2240 DATA 8F,1F,3E,FE,FC,F0,E0,00,45E
2250 '   SPRITE(23)
2260 DATA 38,78,78,78,78,78,7C,3C,37C
2270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2280 DATA 1E,3C,3C,3C,3C,3C,3C,7C,1FC
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2300 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,00,0E0
2310 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2320 DATA 00,00,00,00,0C,0C,00,18,068
2330 DATA 5C,5A,18,5C,5A,03,18,18,2DE
2340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2350 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2400 '   SPRITE(24)
2410 DATA 00,00,00,00,0C,0C,18,18,048
2420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2450 '   SPRITE(25)
2460 DATA 00,00,00,00,0C,0C,00,18,068
2470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2500 '   SPRITE(26)
2510 DATA 00,00,2E,11,19,1C,0F,0F,084
2520 DATA 0F,07,07,03,01,01,02,025
2530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2540 DATA F0,E0,E0,C0,00,00,00,00,470
2550 '   SPRITE(27)
2560 DATA 00,00,01,03,07,07,0F,1F,040
2570 DATA 3F,7F,7F,7F,1F,07,01,02,263
2580 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2590 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,3C,733
2600 '   SPRITE(28)
2610 DATA 07,3F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,540
2620 DATA 00,00,00,00,00,00,01,0F9
2630 DATA E0,FE,FE,FF,FF,FF,FE,7E4
2640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2650 '   SPRITE(29)
2660 DATA 07,3F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,5D7
2670 DATA FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3C,525
2680 DATA 00,00,00,00,E0,E0,F0,FC,4E0
2690 DATA FC,FF,FF,FF,FF,CF,C0,00,64F
2700 '   SPRITE(30)
2710 DATA 00,00,00,00,1F,3F,7F,7F,15F
2720 DATA 7F,3F,1F,0F,07,01,00,00,0F4
2730 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,5BA
2740 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,0E,697
2750 '   SPRITE(31)
2760 DATA 00,F0,FE,FF,FF,FF,FF,FF,769
2770 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2780 DATA 00,00,00,C0,F0,FC,FE,FE,4E8
2790 DATA 00,00,00,00,00,00,00,542
2800 '   SPRITE(32)
2810 DATA 00,00,00,00,00,00,7F,7F,53C
2820 DATA E3,E1,40,40,40,00,00,284
2830 DATA E0,F0,FC,FC,FE,FE,FE,CF,79F
2840 DATA 01,01,01,00,00,00,00,000
2850 '   SPRITE(33)
2860 DATA 00,00,00,30,30,00,10,1C,094
2870 DATA 30,3A,1E,3E,2D,1D,08,1D,145
2880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2900 '   SPRITE(34)
2910 DATA 00,00,00,30,30,00,10,18,090
2920 DATA 18,18,18,18,0F,0F,0C,0C,0D0
2930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2950 '   SPRITE(35)
2960 DATA 00,00,00,00,30,30,00,18,1C,094
2970 DATA 1A,3C,1E,3E,4E,44,22,46,13A
2980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
2990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,000
3000 SU=VAL"&H"+SU$:SUM=SUM+SU
3010 RESTORE6110
3020 FORI=8TO151
3030 READA$
3040 FORJ=0TO7
3050 READa$
3060 CHVAL("&H"+A$)
3070 POKEVARADR(A$)+I*8+J,C
3080 SU=SU+C
3090 NEXT
3100 READSUM
3110 IFSU<>SUMVAL"&H"+SU$:THENNEXTELSEPR
INT"ERREUR LIGNE";1110+1910*(I<4)*10:
STOP
```

LISTING 5

```
1000 '*************************
1010 '*                       *
1020 '*   SIR    YANN    +    *
1030 '*                       *
1040 '*  MUSIQUE  D  DECOR    *
1050 '*                       *
1060 '*************************
1070 SCREEN1,2,0:COLOR15,4,4:CLEAR200,&H8
000:KEYOFF:FORI=0TO31:VPOKE8192+I,VPEEK(I
):NEXT:VPOKE8224,255:VPOKE8225,255:VPOKE8
226,255:VPOKE8227,255:VPOKE8228,255:VPOKE
8229,255:VPOKE8230,255:VPOKE8231,255:FORI=
0TO255:VPOKE2048+I,I:NEXT:FORI=0TO2047STEP
8:VPOKE6144+I,&HF0:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE
I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE768+I,I:NEXT:FOR
I=0TO767:VPOKE1024+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VP
OKE1792+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE2048+I,3
2:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE2816+I,I:NEXT:FORI=
0TO767:VPOKE3072+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOK
E3840+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE4096+I,32:
NEXT:FORI=0TO31:VPOKE4864+I,I:NEXT:FORI=0TO
767:VPOKE5120+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE59
88+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE6144+I,32:NEX
T:FORI=0TO31:VPOKE6912+I,I:NEXT:FORI=0TO767
:VPOKE7168+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE7936+I
,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE8192+I,32:NEXT:FOR
I=0TO31:VPOKE8960+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOK
E9216+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE9984+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE10240+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE11008+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE1
1264+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE12032+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE12288+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE13056+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE1
3312+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE14080+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE14336+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE15104+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE1
5360+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE16128+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE16384+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE17152+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE1
7408+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE18176+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE18432+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE19200+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE1
9456+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE20224+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE20480+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE21248+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE2
1504+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE22272+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE22528+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE23296+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE2
3552+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE24320+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE24576+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE25344+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE2
5600+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE26368+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE26624+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE27392+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE2
7648+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE28416+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE28672+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE29440+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE2
9696+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE30464+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE30720+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE31488+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE3
1744+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE32512+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE32768+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE33536+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE3
3792+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE34560+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE34816+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE35584+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE3
5840+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE36608+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE36864+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE37632+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE3
7888+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE38656+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE38912+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE39680+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE3
9936+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE40704+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE40960+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE41728+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE4
1984+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE42752+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE43008+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE43776+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE4
4032+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE44800+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE45056+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE45824+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE4
6080+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE46848+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE47104+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE47872+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE4
8128+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE48896+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE49152+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE49920+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE5
0176+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE50944+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE51200+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE51968+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE5
2224+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE52992+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE53248+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE54016+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE5
4272+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE55040+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE55296+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE56064+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE5
6320+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE57088+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE57344+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE58112+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE5
8368+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE59136+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE59392+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE60160+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE6
0416+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE61184+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE61440+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE62208+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE6
2464+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE63232+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE63488+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE64256+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE6
4512+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE65280+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE65536+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE66304+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE6
6560+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE67328+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE67584+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE68352+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE6
8608+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE69376+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE69632+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE70400+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE7
0656+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE71424+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE71680+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE72448+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE7
2704+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE73472+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE73728+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE74496+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE7
4752+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE75520+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE75776+I,32:NEXT:FORI=0T
O31:VPOKE76544+I,I:NEXT:FORI=0TO767:VPOKE7
6800+I,32:NEXT:FORI=0TO31:VPOKE77568+I,I:NE
XT:FORI=0TO767:VPOKE77824+I,32:NEXT
```

BASIC HEBDOGICIEL

COMMODORE 64

Soit 18 nouvelles instructions à faire baver plus d'un Commodoriste...

Pierre COPPENS

Mode d'emploi
Tapez tout d'abord et sauvegardez le listing "lanceur" n° 1. Le listing "chargeur" n° 2 quant à lui, permet le chargement en mémoire des codes machine du listing 3, à sauvegarder à la suite du programme "lanceur".

Programme "chargeur" : à la question "Adresse courante ?", entrez l'adresse de début d'implantation, puis à la suite on les séparant d'un espace, les huit codes machine ainsi que la somme de contrôle. Validez la ligne par RETURN. Si votre saisie est correcte, l'adresse suivante s'affiche. Si, au contraire, le message "Erreur" apparaît, une bévue et l'adresse courante s'affiche de nouveau : il ne vous reste plus qu'à recommencer. Si vous obtenez ligne de vérifier une ligne de codes, tapez "A" après l'affichage de l'adresse courante. Au réaffichage de l'adresse courante, il suffit de rentrer l'adresse à partir de laquelle doit s'effectuer la lecture et d'appuyer sur RETURN à l'affichage de celle-ci.
En fin de saisie, stoppez le programme chargeur par RUN/STOP et sauvegardez le langage machine par :
POKE 43,0 : POKE 44,192 : POKE 45,110 : POKE 46,199
SAVE "L-M",1,1 sur cassette (dans ce cas, NP = 1 en ligne 1 du programme "lanceur") ou SAVE "L-M",8,1 sur disquette.

FONCTIONNEMENT
HIRES a,b : sélectionne le mode haute-résolution et initialise l'écran avec la couleur d'affichage a et la couleur de fond b.

LOWRES : pour repasser en mode basse-résolution.
LAST : sélectionne la haute-résolution sans provoquer d'initialisation, ce qui permet de repasser en mode haute-résolution, tout en gardant le dernier graphique qui se trouvait en mémoire.
MULTI c1,c2,c3 : sélectionne le mode multi-couleurs (doit être précédé du HIRES pour passer en haute-résolution). Soit c1, c2 et c3 les trois couleurs d'affichage.
SCREEN a,b : sélectionne la couleur a pour le bord de l'écran et la couleur b pour le fond.
PLOT x,y,c : affiche le point de coordonnées x,y en haute-résolution, avec l'influence suivante du paramètre n :
- Haute résolution monochrome

n = 0 : effacer
n = 1 : afficher
- Haute résolution multi-couleurs

n = 0 : effacer
n = 1 : afficher dans la couleur n° 1.
n = 2 : afficher dans la couleur n° 2.
n = 3 : afficher dans la couleur n° 3.

Ces trois couleurs sont celles données par l'instruction MULTI.
LINE x1,y1,x2,y2,n : trace une ligne en haute-résolution du point de coordonnées x1,y1 au point de coordonnées x2,y2. Pour le paramètre n, voir l'instruction PLOT.
MOVE (a,b) TO c : recopie la portion de mémoire située entre les adresses a et b, à partir de l'adresse c.
DOKE x,v : effectue un POKE sur deux octets. L'octet de poids faible de valeur v est comprise entre 0 et 65535, est stocké à l'adresse x et l'octet de poids fort à l'adresse x + 1.
DEEK (x) : renvoie la valeur comprise entre 0 et 65535, dont l'octet de poids faible est situé à l'adresse x et l'octet de poids faible à l'adresse x + 1.
POOK x,v1,v2,v3,... : permet de poker à partir de l'adresse a, autant de valeurs qu'il y a de paramètres.
LOCATE c,l,... : permet d'effectuer un PRINT en positionnant le curseur à la colonne c et à la ligne l. Le troisième paramètre est le message à afficher (comme pour PRINT).
OLD : permet la récupération d'un programme Basic après un NEW.
RENUMBER a,b : renomme un programme Basic à partir de la ligne a avec un pas de b.
HEX (x$) : renvoie la valeur numérique décimale, d'une variable alphanumérique hexadécimale, exemple : a$= "C000" entraîne HEX (a$) = 49152
JOY (x) : renvoie la direction donnée par le joystick (x = 0 pour le port n° 1 et x = 1 pour le port n° 2).

- 1 : haut
- 2 : haut et droite
- 3 : droite
- 4 : bas et à droite
- 5 : bas
- 6 : bas et à gauche
- 7 : gauche
- 8 : haut et à gauche
- 16 : bouton de tir

KEY a,b : affecte les lignes de e jusqu'à b compris , l'instruction NEW fonctionne lorsque rien ne marche.
RESTORE a : restaure le pointeur de datas à la ligne a. La prochaine instruction READ s'effectuera donc à partir de la ligne a. L'instruction RESTORE fonctionne toujours normalement

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + MG
PUIS ENVOI

LISTING 1

```
1 NP=8
11 IF A=0 THEN A=1  LOAD "L-M",NP
 :1
12 SYS 50575 (4096@.4151) TO 4096
 0
9 SYS 50921 (42977>,76.105:192
14 SYS 50921 (42500>,76.194:192
15 SYS 50921 (44973>,76.211:192
16 SYS 49893 :14,.6   POKE646,14
17 SYS 49893 (41040):49559
18 SYS 49642 (48096>,49511
19 SYS 49642 (7741>,49382
20 SYS 49642 (768>,49493
21 FOR I=
22 PRINT"CH  ++++ CBM 64  EXTEND
ED BASIC ++++"
23 PRINT"■(C)1986 HEBDOGICIEL - 3
8911 EYRES FREE"
24 NEW
```

LISTING 2

```
10 POKE56,255 POKE56,15:POKE53280,
0 POKE53281,0:PRINT"CH
15 INPUT"ADRESSE COURANTE";CF:OS
UB500 :GOTO 15
20 INPUT#8 "S=8 L=M:LOAD";:IFLC<28TH
EN40
50 FOR I=@TO7:A$=LEFT$(B$,2):OSUB1
00:POKEAD+I,V:L=L-3 B=RIGHT$(B$,L
):S=S+V:NEXT
30 AD=AD+8:C#=#  GOSUB300:IFEC<STH
EN40=I:GOTO50
35 M=AD:GOSUB400 B#=""  GOTO20
40 IFB#="THENCH
45 IFB#<>""THEN30
50 M=AD:PRINT"";  OSUB400 PRINT"
 "
55 S=0 FOR I=ADTOAD+7: P=PEEK(I):S=S
+P  GOSUB500 PRINT" ";:NEXT:M=S GOS
UB400 PRINT AD+8"GOTO35
100 PRINT"ERREUR !!!!
```

BASIC ETENDU

Augmentez efficacement et à moindre frais, les performances de votre Basic.

François-Xavier JOURDREN

Mode d'emploi :
En règle générale, n'oubliez pas que le signe "\" correspond au signe "+" (yen) qu's'obtient par "-" en mode GRPH
Videz la mémoire fichier si cela n'est occupé et sauvegardez le listing 1 de la manière suivante :

FSET 2048 :SAVE"LogeLM

Tapez ensuite et lancez le listing 2 pour l'implantation du langage machine (le listing 3 contient à titre indicatif, la routine désassemblée). Un "bip" grave signale la présence d'une erreur éventuelle. Cette dernière peut se trouver dans les lignes 30 et 40 sont fautive, sinon l'ordinateur indique la ligne erronée. Le langage machine en mémoire, le Ceran s'éteint. A l'allumage, le message contenu dans STARTS initialise les fonctions. Si vous faites DIR, vous devez obtenir :

LogeLM P BasicE D

2048/267

L'originalité de ce programme réside dans le fait qu'il se réloge selon le mouvement de la mémoire fichier. Toutefois, la fonction FSET s'utilise différemment et c'est là qu'intervient le fichier "LogeLM". Pour réserver n octets, il faut faire :

SLEEP :FSET n :RUN"LogeLM

Ainsi, SLEEP supprime les nouvelles fonctions et RUN"LogeLM réloge la routine et réinitialise le STARTS en éteignant la machine par OFF1. Si dans un autre cas vous perdez accidentellement le contenu du STARTS, RUN"LogeLM le réinitialise. Ce petit inconvénient est largement compensé par les avantages incontestables des nouvelles fonctions que voici :

- vitesse d'affichage améliorée : très utile, vérifiez cette rapidité par DIR, LIST ou PRINT"Message...". Le curseur est parfois un peu perturbé lors d'un LIST à cause d'un LINE INPUT, mais l'appui sur une touche remet tout en ordre.

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

LISTING 1

```
70 DEFINT A-Z
80 IN"INIT A Basic",VOU:AD=PEEK(&H31)+PEEK
(&H32)*256
90 DEFINT:X=VAL(&H"):DEFFNSX(X)=X-(X>26
100 POKEX+165,FNF(AD+700):POKEX+166,FN
G(AD+700)
110 POKEX+299,FNF(AD+601):POKEX+296,FN
G(AD+601)
120 POKEX+316,FNF(AD+604):POKEX+317,FN
G(AD+604)
130 POKEX+343,FNF(AD+606):POKEX+344,FN
G(AD+606)
140 POKEX+373,FNF(AD+641):POKEX+374,FN
G(AD+641)
150 POKEX+859,FNF(AD+941):POKEX+858,FN
G(AD+941)
160 POKEX+577,FNF(AD+545):POKEX+578,FN
G(AD+545)
170 POKEX+384,FNF(AD+500):POKEX+385,FN
G(AD+500)
180 POKEX+390,FNF(AD+502):POKEX+391,FN
G(AD+502)
190 POKEX+508,FNF(AD+560):POKEX+509,FN
G(AD+560)
200 POKEX+201,FNF(AD+450):POKEX+202,FN
G(AD+450)
210 POKEX+207,FNF(AD+292):POKEX+208,FN
G(AD+292)
220 POKEX+213,FNF(AD+550):POKEX+214,FN
G(AD+550)
230 POKEX+219,FNF(AD+250):POKEX+220,FN
G(AD+250)
240 POKEX+225,FNF(AD+150):POKEX+226,FN
G(AD+150)
250 POKEX+231,FNF(AD+150):POKEX+232,FN
G(AD+150)
260 FOR I=227TO&H1B9:S=S+PEEK(I):NEXT
270 IFS<>&H1FBBTHENBEEP:LIST-15120-40
280 POKEAD+65,(AD+700)ANDZ55:POKEAD+166,
(AD+700)/256
290 POKEAD+395,(AD+601)ANDZ55:POKEAD+296,
(AD+601)/256
300 POKEAD+316,(AD+604)ANDZ55:POKEAD+317
,(AD+604)/256
310 POKEAD+343,(AD+606)ANDZ55:POKEAD+344
,(AD+606)/256
320 POKEAD+373,(AD+641)ANDZ55:POKEAD+374
,(AD+641)/256
330 POKEAD+859,(AD+941)ANDZ55:POKEAD+858
,(AD+941)/256
340 POKEAD+577,(AD+545)ANDZ55:POKEAD+578
,(AD+545)/256
350 POKEAD+384,(AD+500)ANDZ55:POKEAD+385
,(AD+500)/256
360 POKEAD+390,(AD+502)ANDZ55:POKEAD+391
,(AD+502)/256
370 POKEAD+508,(AD+560)ANDZ55:POKEAD+509
,(AD+560)/256
380 POKEAD+201,(AD+450)ANDZ55:POKEAD+202
,(AD+450)/256
390 POKEAD+207,(AD+292)ANDZ55:POKEAD+208
,(AD+292)/256
400 POKEAD+213,(AD+550)ANDZ55:POKEAD+214
,(AD+550)/256
410 POKEAD+219,(AD+250)ANDZ55:POKEAD+220
,(AD+250)/256
420 POKEAD+225,(AD+150)ANDZ55:POKEAD+226
,(AD+150)/256
430 POKEAD+231,(AD+150)ANDZ55:POKEAD+232
,(AD+150)/256
440 POKEAD+257,&HC3:POKEAD+258,FNG(AD+29
0):POKEAD+259,FNF(AD+290)
450 BEEP-1,50:CLS:PRINT"Erreur ligne"IS-
24140
```

LISTING 2

```
0 ' ************
1 ' *
2 ' * Basic Etendu *
3 ' * V 2.0 *
4 ' * FJOURDREN F-> *
5 ' *
6 ' ************
10 CLS:KEYOFF:IN"INTA,C-9,U-2:DEFSTR:INIT
81,"Basic",900
20 AD=PEEK(&H31)+PEEK(&H32)*256:DIM(20)F
OR I=0TO20:READ(I):INEXT:A=AD
30 DATA&H3A,3969,&H03,3112,&H3,1746,&71,
1746,2883,1274,2587,3073,3394,3394
40 DATA&H3E,&H3,&H32,&H04,&H32,2927,&H1,&
H,,2703,3200,4029,2752,3052,1330
50 FOR I=0TO20:CLS:PRINT(I:READ(FOR2=ITO.
5%H):=3:NEXT
60 V=VAL"&H"+MID$(S,2,2)+MID$(S,4)):S=S-
V:IFS<>0THEN500:SET=T+8:S=0:NEXTAD
=A:IF(T+77)<>PEEK(E-1.5)CLS:STOP-40
80 POKEAD+65,(AD+700)ANDZ55:POKEAD+166,
(AD+700)/256
90 POKEAD+395,(AD+601)ANDZ55:POKEAD+296,
(AD+601)/256
100 POKEAD+316,(AD+604)ANDZ55:POKEAD+317
,(AD+604)/256
110 POKEAD+343,(AD+606)ANDZ55:POKEAD+344
,(AD+606)/256
120 POKEAD+373,(AD+604)ANDZ55:POKEAD+374
,(AD+604)/256
130 POKEAD+859,(AD+941)ANDZ55:POKEAD+858
,(AD+941)/256
140 POKEAD+577,(AD+545)ANDZ55:POKEAD+578
,(AD+545)/256
150 POKEAD+384,(AD+500)ANDZ55:POKEAD+385
,(AD+500)/256
160 POKEAD+390,(AD+502)ANDZ55:POKEAD+391
,(AD+502)/256
170 POKEAD+508,(AD+560)ANDZ55:POKEAD+509
,(AD+560)/256
180 POKEAD+201,(AD+450)ANDZ55:POKEAD+202
,(AD+450)/256
190 POKEAD+207,(AD+292)ANDZ55:POKEAD+208
,(AD+292)/256
200 POKEAD+213,(AD+550)ANDZ55:POKEAD+214
,(AD+550)/256
210 POKEAD+219,(AD+250)ANDZ55:POKEAD+220
,(AD+250)/256
220 POKEAD+225,(AD+150)ANDZ55:POKEAD+226
,(AD+150)/256
230 POKEAD+231,(AD+150)ANDZ55:POKEAD+232
,(AD+150)/256
240 POKEAD+257,&HC3:POKEAD+258,FNG(AD+29
0):POKEAD+259,FNF(AD+290)
250 START$="E"+DEC"+MID$(STR$(AD+200),2)+C
HR$(13):PRINTVDU"
260 DATAF8B9B9F8F8BCB2B2F8E8B2B2E1F9F9B2A
C53B2E3DCCFFCCDA2B33A1803F2D0D3219
270 DATA033A1A0332AE0332AF0332B00D7EF8E2CA5
F723C6CCFFC335F977235CCFFC3
280 DATADF7D0D3E0D0D3E2D0D3E3F9E2B2B0FFAC
CFA4CE52153052283061337E95
290 DATA2E2D3233282E2D0D3E2C9C0000000000
0000000000000000000000000
300 DATA2D2D0000FC4D2D0D7E3F3D3C3F7DC31E
9F0000000000000000000000
310 DATA0000000000000000000000000000000
0000000212212209002142122
320 DATA0000021202228B0000212209270021A4
0022BC0021A0220216001D0D2222
330 DATAF9D9C9D0D0D0D0D0D0D0D0F8E4CA5E7CD
1CE7BFB2D21BFC00000000000
340 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000F5021942226E5D9
350 DATA3E0D3E0D3E1B3E0D3E2D3D3A6D3B01
5C227EFE2420060D2A022AFE220
360 DATA051123211B6EAF2253D3D3D0021582CD
5F6181136D1211335237EF3B0F
370 DATA7EA2D0D1E1E2A2D0D1E1E2521B2CD2CD
5F6137E0125D5D0D1B2D6D1B3D
380 DATA2A2D0D1E1E2A2D0D1E1E2A6D1F0E1F67E
3F6230D6D3634D3A6D3F6E3A4D
390 DATA2A2D0D1E1E2A2D0D1E1E2A2D0D1E1E2A
0000000000000000000000000
400 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
410 DATA0D7E9253725CFEFF2BE0BF1A2A0E0AE
2B6148A0D3223E0F3D3C3F7DC
420 DATA0C954B5D3A0E0AE2A2D0D1E1E2A2D0D1
E1E2A2D0D1E1E2A2D0D1E1E2A
430 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
440 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
450 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
460 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
470 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
480 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
490 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
500 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
510 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
520 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
530 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
540 DATA0000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000
550 BEEP-1,50:CLS:PRINT"Erreur ligne"IS-
24140
```

LISTING 3

```
540 DATA30E870E9F39CC29CA18E5
70 * 532Eh PUSH HL
71 * 532Fh CALL FCTO (0322h)
72 * 5332h DEC HL
73 * 5333h DEC HL
74 * 5334h LD A,(HL)
75 * 5335h DEC HL
76 * 5336h POP HL
77 * 5337h INC HL
78 * 5338h RET
79 * ************************
80 * R PRESET (1ere partie) *
81 * ************************
82 * 5401h CP 40h
83 * 5403h JP Z,5440h
84 * 5405h CP 58h
85 * 5407h JP Z,5440h
86 * 5409h JP CDF7h
87 * 540Ch JP 5424h
88 * ************************
89 * Initialisation *
90 * ************************
91 * 540Fh LD B,582Ah
92 * 5413h LD (002Fh),HL
93 * 5416h LD HL,5982h
94 * 5419h LD (0034h),HL
95 * 541Ch LD HL,5984h
96 * 541Fh LD (0038h),HL
97 * 5422h LD HL,5962h
98 * 5425h LD (0097h),HL
99 * 5428h LD HL,5964h
100 * 542Bh LD (0098h),HL
101 * 542Eh LD A,(HL)
102 * 5431h LD (0029h),HL
103 * 5434h LD HL,534Ah
104 * 5437h LD (0079h),HL
105 * ********** HELP
106 * 543Ah LD HL,(0028h)
111 * 543Dh CALL C619h
112 * 5440h CP 02h
113 * 5442h RET Z
114 * 5443h PUSH BC
115 * 5444h PUSH DE
116 * 5445h PUSH HL
117 * R PAINT R
118 * ************************
119 * 5448h PUSH HL
120 * 5449h LD HL,0318h
121 * 544Ch CP (HL)
122 * 544Dh JP Z,5476h
123 * 5450h LD HL,(0028h)
124 * 5453h LD (031Fh),A
125 * 5456h LD (0320h),HL
126 * 5459h LD F199h
127 * 545Ch LD A,(HL)
128 * 545Dh LD (0318h),A
129 * 5460h LD HL,(0028h)
130 * 5463h LD A,F75Ch
131 * 5466h INC HL
132 * 5467h CALL FCCh
133 * 546Ah LD (0028h),HL
134 * 546Dh RST 30h
135 * 546Eh DEFB 0Ah
136 * 546Fh CALL FCCh
137 * 5472h JP F75Ch
138 * ************************
139 * 5475h CP 09h
140 * 5477h JP Z,53F5h
141 * 547Ah CP 0Ah
142 * 547Ch JP NZ,54F4h
143 * 547Fh LD A,(HL)
144 * 5480h INC HL
145 * 5481h LD (0028h),HL
146 * 5484h CP 0Ah
147 * 5486h JR Z,5482h
148 * 5488h CP 0Dh
149 * 548Ah JR Z,5482h
150 * 548Ch CP 20h
151 * 548Eh JR Z,5482h
152 * 5490h CP 0Bh
153 * 5492h JP Z,54F4h
154 * 5495h CP 0Ch
155 * 5497h JP Z,54F4h
156 * 549Ah CP 0Eh
157 * 549Ch JP Z,54F4h
158 * 549Fh CP 0Fh
159 * 54A1h JP Z,54F4h
160 * 54A4h CP 1Ah
161 * 54A6h JP Z,54F4h
162 * 54A9h CP 1Ch
163 * 54ABh JP Z,54F4h
164 * 54AEh CP 1Dh
165 * 54B0h JP Z,54F4h
166 * 54B3h CP 1Eh
167 * 54B5h JP Z,54F4h
168 * 54B8h CP 1Fh
169 * 54BAh JP Z,54F4h
170 * 54BDh CP 7Fh
171 * 54BFh JP Z,54F4h
172 * 54C2h CP 20h
173 * 54C4h JP C,54F4h
174 * 54C7h CP 80h
175 * 54C9h JP NC,54F4h
176 * 54CCh LD HL,(0028h)
177 * 54CFh LD (HL),A
178 * 54D0h INC HL
179 * 54D1h LD (0028h),HL
180 * 54D4h LD A,(0318h)
181 * 54D7h LD (HL),A
182 * 54D8h LD HL,(0028h)
183 * 54DBh LD A,(HL)
184 * 54DCh INC HL
185 * 54DDh LD (0028h),HL
186 * 54E0h LD (0318h),A
187 * 54E3h LD HL,(0028h)
188 * 54E6h LD A,(HL)
189 * 54E7h LD (0318h),A
190 * 54EAh LD HL,(0028h)
191 * 54EDh LD A,F75Ch
192 * 54F0h CALL FCCh
193 * 54F3h JP 5448h
194 * 54F4h POP HL
195 * 54F5h POP DE
196 * 54F6h POP BC
197 * 54F7h RET
```

- PRESET # ou ε valeur-initiale, valeur finale, incrément : affiche des valeurs entières et permet des boucles d'affichage ultra-rapide, exemple :

PRESET a A écrit le contenu de A (compris entre -32767 et 32768) sans laisser d'espace avant et après le résultat.
PRESET# 1,1000,2 ou PRESET # STO1000STEP2 écrit une boucle de 0 à 1000 avec un incrément de 2 (qui est de 1 par défaut)
PRESET # 15,0,-1 ou PRESET # 15TOSTEP-1 écrit une boucle de 15 à 0 avec un incrément de -1.
Pour utiliser des nombres négatifs (par exemple de -1 à -100), il faut faire :

P"\":PRESET # 1,100 ou P"\":PRESET # STO100

Sachez que lorsque les valeurs ne peuvent être des expressions algébriques qui ne doivent pas être inférieures à -32767 et supérieures à 32768. Aucune modification de PRESET(x,y) ni effacé toujours un point.

- LINE : relie plus de deux points ensemble, exemple :

LINE(0,0)-(119,0)-(119,31)-(0,31)-(0,0)

Aucune modification de LINE INPUT.

Vous sont gracieusement offerts, sept courts programmes de démonstration :

BLITZ : afin d'attendre, bombardez des immeubles per ESPACE. Niveau de difficulté croissant.
CLOCK : trage spéciale de 6 numéros avec minimum de graphisme
GLASS : classe des mots par ordre alphabétique
HHMMSS : affiche l'heure en chiffres géants
PASS : initialise une touche de fonction pour déclencher un mot de passe.
DECI : donne les décimales é l'infini d'une fraction de deux nombres entiers.
COMPTE : vous fait jouer au jeu "le compte est bon".

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

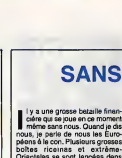
BLOCAGE

Jeu un blocage sur les didacticiels. Franchement, je pige pas. Par exemple A.E.L. C'est une revue pédagogique tournée sur micros Thomson comme il se doit. C'est chiant et c'est en basic pour parmettre aux profs de récérire le programme à leur convenance. Ok ! Mais sous couvert d'aider ces pauvres enseignants, je trouve que les programmeurs n'en foutent pas une rame, ce coupent pas mal de lecteurs et de journalistes de l'HebdoLogiciels qui gremment beaucoup mieux. Quid qu'il en soit, ce numéro 1 comprend 3 dossiers : dossier élèves, enseignants et lecteurs. Au menu, procédures Logo, stystiques, 22 régions administratives et toutes ces sortes de choses. Les prix veulent briser des étages. A une époque où les bons livres scoiaires sont encore rares, à une époque où profs ne sme pas formé ment avec pédagogues, à une époque enfin où l'enseignement par le biais de la télévision ou de la radio n'est pas essez étendu, accessible-au point, (reyez la mention inutile suivant votre lieu de résidence ou votre niveau d'étude), est-ce bien ressonnable d'apprendre sur une mechine qui réagit comme le plus buté des luteux ?

A.E.L. de Nolpe Editions pour Thomson.

SANS NOUS

Il y a une grosse bataille financière qui se joue en ce moment même sans nous. Quand je dis nous, je parle de nous les Européens à la con. Plusieurs grosses boîtes ricoines et extrême-Orientales se sont lancées dans un marché intéressant : la méga console de jeu. Il s'agit en général d'un truc style Mattel ou Coleco ou Intelivision, sauf que c'est fabriqué par Sega, Nintendo et Atari et que c'est des 16 bits. Les jeux d'arcades comme sur l'ordinateur, en mieux ! Mais voilà le problème : ça se vend super bien aux Etats-Unis et au Japon, et pas en Europe. Ah bon oui, vous exclamez-vous, mais c'est pas en vente, ce peut pas se vendre ! Lé n'est pas le problème : les Européens sont les seuls à bouloter. Ils n'aiment pas les machines sur lesquelles on ne peut pas intervenir, contrairement aux Américains qui eux, préfèrent appuyer sur le bouton On et jouer. Chacun son truc. Du coup, pas de consoles. Pat.



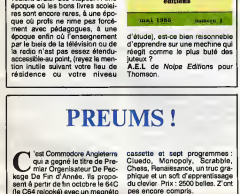
EXTRA-TERRESTRE GAMES

Comme chaque Znorl, c'est la saison des courses sur le planète Alleykat. Les plus grands sportifs de toutes les galaxies, de tous les mondes, même ceux des quat'mers, sont là, bien décidés à devenir le champion. C'est marrant le nombre d'émules de Summer Games. Remarquez, une bonne idée peut servir pleusieurs fois. Dans le cas d'Alleykat, les compétitions sont peyantes, seul tes 5 premières qui vont vous permettre d'amasser la pécule nécessaire. L'écran de jeu représente la piste vue de haut, ce qui m'amène à vous parler du premier attrait du soft : le scrolling. Alors là, on peut dire que ça scrolle à une vitesse démente. Certes, la relative simplicité de décor le permet, mais tout de même, j'ai jamais rien vu d'aussi rapide sur CBM. Ou, quand je dis relative simplicité, c'est un jugement, euh, tout relatif. Les différents vaisseaux sont bien dessinés, très bien animés et les décors sont eu nombre de 8. Dans ce jeu, vitesse rime avec douceur. Je vous recommande de vous écraser au moins une fois : vous verrez votre vaisseau tracer un silon dans le sol avant d'opérer un impressionnant. Z'ont même retat le coup de le pirouette comme dans Uridium. Ah ou tiens, c'est vrai, en me relisant, je m'aperçois que ce jeu est en fait une très bonne synthèse de Summer/Winter Games et d'Uridium. Même eu niveau des bruitages et de la musique ? Farpaitement ! Sinon, sachez que vous(je plonez avec le(s) pystick(s). Le pluriel est fectionné car vous(je peut être deux. Avis : ce soft est vramrent très bien protégé. Inutile d'essayer de le charger avec une imprimante ou une cartouche connectée. Le notice est en français. Je vais bien.

Alleykat de *Newson Consultants Ltd* pour Commodore 64/128.

PREUMS !

C'est Commodore Angleterre qui a gagné le droit de Primer Organisateur De Reckage De Fin d'Année. Ça s'est senti à partir de tin octobre le 64C (le C64 relooké) avec un magnéto cassette et sept programmes : Cluedo, Monopoly, Scrabble, Chess, Renseisenze, un truc graphique et un soft d'apprentissage du clevier. Prix : 2500 belles. Z'ont pas encore compris.



DU CUL

Résolé d'avoir eu recours à on strategème pour vous attirer : APL.68000 est un langage de programmation à vocation mathématique, spécialisé dans la manipulation de matrices-tableaux et dédié aux scientifiques et aux pros du calcul (aux fous, en somme), mais vous pourrez l'utiliser pour développer vos propres applications, par exemple pour faire un super tableur, et ça sait même, en profiter pour faire vos premiers pas dans le monde de l'intelligence artificielle. Cette version tourait sur Atari ST, le langage déjà puissant il la base semblera donc en plus d'un puissant. Le langage sous GEM des plus complets : contrôle de la souris, possibilité de créer des menus déroulants, dialogues et bôtes d'alerte. De plus, le fonction workspace permet d'exploiter les commandes graphiques sous APL, et ce dans 3 modes. Rien ne vous empêche par exemple d'afficher la courbe d'une équation et c'est pas tout ! APL reconnait les notions de fonction, dispose de "merge" entre plusieurs pages, les manipulations de matrices s'effectuent à la vitesse grand V et il n'y a pas de restrictions de taille d'objets, ce

que est très très fort. Les commandes se font bien sûr avec la souris et le clavier. A cet effet, un jeu d'autocollants est inclus dans le package (l'emballage x'pas), lesquels stickers (pour pas répéter autocollants) sont destinés à vous y retrouver dans les nombreuses options en les collant sur les touches. Et puisment, puisqu'on parle de présentation, sachez qu'elle est tout à fait fastueuse.

APL.68000 de *Micro Apl* pour Atari ST.

MOMIE NOVA

Incroyable ! Les vieux jeux avec des labyrinthes en 3D existent encore ! La preuve, je viens d'en tester un. Qui s'appelle Momie Blues, d'ailleurs.

Le but du jeu, c'est de sortir des labyrinthes souterrains. Pour ce faire, vous devrez retrouver les sept sésiss que vous ouvriront les portes de la vie. Bien sûr, des monstres en tout genre viendront vous barrer la route et vous pourrez les détruire à l'aide de votre arme. Bref, c'est le jeu classique du labyrinthe en 3D.

Heureusement que tout ce est animé, sinon le jeu n'offrirait aucun intérêt. Heureusement aussi que tout ça est bien animé, sinon je jeu n'offrirait que très très peu d'intérêt.

Heureusement encore que tout ça est bien mignon question graphismes, parce que sinon le jeu n'offrirait que très peu d'intérêt.

Bref, je jeu offre peu d'intérêt (observez le charnissement digne des plus grands écriveins que j'ei suivi pendant cette année), il a des jours comme ça où je m'étonne encore, chose que je croyais impossible depuis bien longtemps).

Enfin, dommage que tout ceci se passe dans un silence quasi absolu.

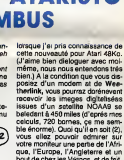
Momie Blues de *Oaklaid Vision* pour Amstrad.

CUMULO ATARISTO NIMBUS

Tournesol ! *Quand on a construit un fusée spectaculaire, on bien on peut monter.*

Tintin ! *Euh !... oui évidemment mais personnellement, si ça ne vous dérange pas, je ne suis pas pressé !*

Ce dialogue brillent est exactement calui que je me suis tenu



lorsque j'ai pris connaissance de cette nouveauté pour Atari 48Ko. (J'aime bien dialoguer avec moi-même, mais mes interlocuteurs très bien.) A la condition que vous disposiez d'un modem et de **Weatherlink**, vous pourrez dorénevent recevoir les images digitalisées issues d'un satellite NOAA se baladant à 450 miles (d'après mes calculs, 720 bornes, quand même bien énormes). Quoi qu'il en soit (2), vous allez pouvoir admirer sur votre moniteur une partie de l'Afrique, l'Europe, l'Angleterre et un bout de chez les Vikings, et de fait, vous les Vincent ou les Simonets. Les images mettent 1/4 d'heure pour vous parvenir. Une nuit, allez à la tenêtre, allumez un briquet et soufflez. Maintenant, il vous reste 15 minutes pour récupérer votre loupe.

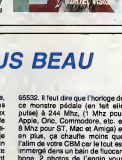
Weatherlink de *Telecom gold* pour Atari 48Ko

(1) Var' "On a mercrié sur la lune"

(2) Non, non, rien finalement.

LE PLUS BEAU

Apertir de cette semaine, nous vous informerons régulièrement des performant sur le Crey ! qui est le plus beau et le plus puissant des z-ordinateurs, et à ce propos, je vous recommande d'aller faire un tour à la rubrique deuligines. Cette fabuleuse machine vient justement bouddée par le grend public, bénéficie pourtant de nombreux attriets, ne serait-ce que ses 256 millions de 64 bit-words. Laissez-moi vous expliquer : pour ce type de machine il a fallu trouver un autre type de mémoire que la Dinstradrappidetrium (tm), une sieve vous explique d'elle-même. Et c'est pareil mais multiplié par 8. Ce tat une trapette à mégahertz, imaginez un poke 147423968, 65532. Il feut dire que l'horloge de ce monstre pécale (en fait elle pulse) à 24ré Mhz. (1 Mhz pour Apple, Oric, Commodore, etc. et 8 Mhz pour ST, Mac et Amiga) et en plus, ça chauffe moins que l'atim de vore CBM car le tout est immergé dans un bain de fluocarbone. 2 photos de l'engin vous

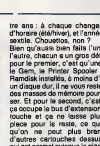


permettent de voir ses capacités graphiques et son look. Chocs dans votre living, non ? La bête cause en C et dispose d'un compilateur Fortren. En fait, c'est le machine de l'année homma un petit détail : je pas encore trouvé le prise joystick.

C'est nouveau, ça vient de sortir

ST EN CLOCK

Mesdames et messieurs, vous n'avez pas d'Atari ST, et vous vous en foutez ? Eh bien continuez, nous aussi on s'en fout un peu et nous faut pour nous distrerer sans vous. Na !
Et en plus, comme si y avait pas assez de jeux, voici deux nouveaux utilitaires qui ne va pouvoir se mettre dans la poche, et dans le taghèque par le même occasion : Atari STToolkit et *Atari Real Time Clock*, deux docks de chez Rotrisk. Et voilà. Je ne dirai pas que ce fait du bien par où ça passe, mais presque.
Le premier, aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est un toolkit, un utilitaires, quoi. Après le chargement, un menu vous propose quatre programmes, fromage de dessert en sus, servus non compris : Printer Spooler organisera une partie de la mémoire de votre ST en buffer imprimante, et supervisera l'impression de vos documents pendant que vous continuerez à travailler normalement avec votre souris (aux deux sens figurés du terme); Ramdisk réservera une autre partie de la mémoire pour en faire un disque virtuel; Diskcopy permet, mais les plus malins d'entre vous l'avaient deviné, de formater et de copier des disques; et enfin, Disk Utilities offre les possibilités de tenir à jour vos nombreuses disquettes grâce à une mini-base de données, de renommer un disque ou d'en nommer un qui ne l'avait pas été lors du formatage. Et voilà.
Quant à Atari Real Time Clock, je suis sûr que vous avez tous de suite compris de quoi il s'agissait. Quand vous achetez le soft et que vous ouvrez la boîte, avant la première fois, devant vos yeux ébahis va se découvrir une disquette et une cartouche. Alors vous glissez la cartouche dans le petit trou prévu à cet effet, vous faites de même pour la disquette, vous clissez deux fois là où vous lessez, et voilà, vous avez une horloge en temps réel qui vous affiche à l'écran chaque fois que vous le désirerez. Mais à quoi sert donc la cartouche, vous demandez-vous, à juste titre d'ailleurs je dois dire. Eh bien en l'ouvrant un peu, mais pas trop, on remarque qu'une pile y est intégrée, et qu'elle permet de conserver l'heure, même quand l'Atari est éteint. Ce qui fut un point que vous n'aurez à régler l'heure ou la date que 9 fois tous les quatre ans : à chaque changement d'horaire (été/hiver), et d'année bissextile. Chouettos, non ?
Bien qu'suis bien fatis l'un que l'autro, chacun a un gros défaut : pour le premier, c'est qu'une fois le Gem, le Printer Spooler et le Ramdisk installés, à moins d'avoir un disque dur, il ne vous reste pas des masses de mémoire pour bosser. Et pour le second, c'est que ce coquin de bouton poussoir touche et ça ne laisse plus de place pour le reste, ce qui fait qu'on ne peut plus tranches d'autres cartouches dessus, ce qui est normal puisque la place est prise. Si vous suivez un peu mieux, je ne saurais pas quoige de répéter cent fois les mêmes conneries. Donc, c'est à vous d'voir, quoi.
Au cul, au fait, les manuels d'instruction de ces deux softs sont rangés jusqu'à l'os, vu que les instructions ne sont plus ce qu'elles étaient, ma pauvre dame.



Atari STToolkit et Atari Real Time Clock de Rotrisk pour Atari ST.

JE

Ah, diantre ! Anne, ma sœur Anne, si j'ai deux mots d'ordre, ce sont bien ceux-là ! Et j'ai deux c'que j'vois vent ! Tu n'en connais pas ? Ben si, mais il s'agit d'un logiciel. Dont on vous a déjà parlé d'ailleurs ailleurs. C'est-à-dire un peu plus tôt. Mais si, voyons, c'était un jeu d'aventures... Allons, tête-toi un peu. Même que c'était sur Commodore. Et que maintenant, c'est sur Atari ST. Trad. Et puis en plus, ça s'appelle

Quest Probe. Oq y est ? Ça vous revient ? Chouette.
Bon, alors maintenant, un autre effort de mémoire, et essaie demandé, chers amis lecteurs : Qui-est-ce-qui-a-écrit-ça ? Très bon ? Bon ? Moyen ? Carrément nul ?
Je vous aide un peu : ça commence par un "M".
Bon, eh bien sur Amstrad, c'est guère mieux.
Au revoir, à la semaine prochaine, et Philippe de Dieuleveut.
Lisezpreuve de *All American Adventure* pour Amstrad.

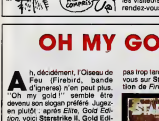
PARALLAXES

Mon sens de la transition est comme celui qu'affiche un écureuil essayant d'escalader une falaise : tout naturellement passer du thym à Jacques Prévert qui bénéficie, en plus de son costume en slip, d'un centre culturel municipal à

Villeparisis où il se passe des choses ayant trait à la mioce. Le vie de cette charmante bourgade du nord-est de Paris m'eût sens doute échappé si n'eût été bien regrettable, cette expo, faisant standard à l'écrivain humaine du Scob, étant accreditée par des géants aussi, euh, géants que Apple, Bull, Ici, les PTT et toutes ces sortes de choses. Ouais qu'il en soit (en tout cas, Cocteau en était), laissez-moi m'abandonner pleinement au style article-de-fond pour vous annoncer que : l'E.M.I. 86 (Exposition de Micro-Informatique 1986), ouvrira ses portes au public les 15 et 16 novembre prochains à 10h 30 précises. Rappelons que c'est à l'initiative de la dynamique association Microparalx que se tiendra ce salon, et ce pour la deuxième année consécutive. Tout en lui souhaitant longue vie, gageons que cette exposition bénéficiera d'un vif succès et que les visiteurs seront nombreux au rendez-vous

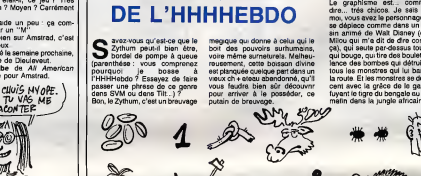
OH MY GOLD !

Ah, décidément, l'Oiseau de Feu (Firebird, bande d'anglais(es) que peut plus. "Oh my gold !" semble être devenu son slogan préféré. Jugezen plutôt : après *Elite*, *Gold Edition*, voici *Starstrike II*. Figurez-vous qu'ils viennent de sortir une compilation : The Best of Beyond. Vous me suivez ? Je continue. Figurez-vous que cette compilation comporte 4 jeux. Le suspense étant pour le moins insoutenable, je ne vous ferai pas marmer plus longtemps. Luxueux ! Comment ont-ils procédé pour faire tenir 4 programmes (et rien que ceux-là) sur disquette (rayez la mention inutile) ? Essayez deux par face. Alors d'abord, y a pas trop lard pour bien faire : nuszvous sur *Starstrike II*, Gold Edition de Firebird pour Amstrad.



VOICI UN ARTICLE TYPIQUE DE L'HHHHEBDO

Savez-vous qu'est-ce que le Zythum peut-il bien être, bondel de pompe à queue (parenthèse : vous comprenez pourquoi je bosse à l'HHHHebdo ? Essayez de faire passer une phrase de ce genre dans SVM ou dans Tilt ;) ?
Bon, le Zythum, c'est un breuvage mesquique qui donne à celui qui le boit des pouvoirs surhumains, voire même surnaturels. Malheureusement, cette boisson divine est jalousée quasiment par tiers un vieux ch « essui abandonné, qu'il vous faudra bien aller découvrir pour arriver à le posséder, ce putain de breuvage.



Vous aurez plein de régions aussi effrayantes d'étranges à traverser pour y arriver, en 8 minutes pour chaque région :

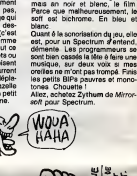
Le graphisme est comment dire... très chicos. Je sais pas, moi, vous avez le personnage qui se déplace comme dans un dessin animé de Walt Disney (c'est Mitou qui m'a dit ça de cette comme ça), qui saute par-dessus tout ce qui bouge, qui fuit les éclairs qui lance des bombes qui détruisent tous les monstres qui lui barrent la route Et les monstres se déplacent avec la grâce de la gazelle tuyant le tigre du bengale ou petit matin dans la jungle africaine.

Les décors rappellent sans équivoque aucune un film de Coppola, d'une beauté sublime, qui vient vous interpeller quelque part au niveau du vecu, c'est dingue. Oui, mais en noir et blanc, le film. Parce que malheureusement, le soft est bichrome. En bleu et blanc.
Quant à la sonorisation du jeu, elle est, pour un Spectrum d'enfand, démente. Les programmeurs se sont bien cassés la tête à faire une musique, sur deux voix si mes oreilles ne m'ont pas trompé. Fesse les petits BiPs pauvres et monotones. Chouette !
Allez, exclusivo Zythum de *Mirrorsoft* pour Spectrum.

PAROLES

MUSIQUE ? VOUS AVEZ DIT "MUSIQUE" ?

Tiens, avant de commencer quoi que ce soit, j'en ai bien bonne à vous annoncer : depuis que je suis à l'HHHHebdo, j'avais pas encore remarqué qu'il y a un frigobare juste à côté de la machine à café ! Feut le faire, non ? Alors ce matin, j'avais des petits sussses aux fruits que j'avais achetés la veille au soir, du pain, de la metin, donc, ils étaient plus frais Alors que je l'aveis su qu'il y avait un frigo, j'aureis pu les déguster en fouru quelquds.
Mais venons-en au vif du sujet qui nous préoccupe ce soir.
Amis PCistes, récoussez-vous : vous allez pouvoir faire de la musique sur votre ordinateur ! Stupre et putréfaction ! Est-ce là chose possible ? Pelasterious ! Mais oui-da, noble Chevalier (regardez l'ours pour comprendre le sens de cette vanne, qui est somme toute bien privée). Absolument.
Et avec quoi c'est que vous allez pouvoir faire le zikmu ?
Avec Music Studio. Pas de rézard possible, c'est aussi bon que tous les versions précédemment critiquées par nous pour vous.
Et puis aussi, on pourra faire mumuse avec le déjà oldiore Hector 1, puisque Activision n'a pas hésité un seul instant à nous offrir la logiciel. Très bien reçues, d'ailleurs. Il est presqu'autant en vente partout sauf à la version ST, ce qui n'est pas peu dire.
Music Studio et Hecker II de Activision pour IBM PCjr et l'anfy 1000



OLDIES BUT GOLDIES

Mais oui fustigeons les éditeurs de softs, ils n'aiment pas ça, ça leur donne des rendre à réfléchir, et encore des gens honnêtes. Par exemple chez Firebird. Figurez-vous qu'ils viennent de sortir une compilation : The Best of Beyond. Vous me suivez ? Je continue. Figurez-vous que cette compilation comporte 4 jeux. Le suspense étant pour le moins insoutenable, je ne vous ferai pas marmer plus longtemps. Luxueux ! Comment ont-ils procédé pour faire tenir 4 programmes (et rien que ceux-là) sur disquette (rayez la mention inutile) ? Essayez deux par face. Alors d'abord, y a

Quake Minus One : Titan est un complexe industriel et sous-marin, appartenant à une organisation terroriste anti-France, Spectre ou bien encore Trush, et qui nous veut du mal. Ayant réussi à vous introduire dans la base, votre mission, si vous l'acceptez, consistera à détruire les 4 computers qui dirigent et régissent ce monde mécanique (Zeus, Poseidon, Vulcain et Ares). Graphismes et musiques et bruits et le reste . 20 sur 20. Aux suivants. Encore 3, va falloir abréger. Psi Warrior : un combattant cybernétique se déplace sur un vaisseau à la Nemesis de Konami. Il est équipé d'un pistolet laser et patate. Ammunitions démerin, graphismes, musiques, bruitages, youps, et hop ! Au suivant. On retourne le cassette, on rembobine un peu. Bizzz, chuck ! Shh/Rh/Run-klop. Press play on tape Shadow Fire, est un fabuleux jeu d'aventure, extrêmement géré par icônes à l'aide d'un joystick d'une souris et même, d'un crayon optique Enfin si on veut parce qu'on peut aussi se servir du clavier. Et on y va, on va devoir se délivrer le général Zoff, et pour ce faire, vous disposez de cette équipe composée de 3 personnes (dont une nana, Wozel) et d'un robot Et ça continue encore et encore.
Super ! Le dernier : Enigma Force. C'est la suite de l'aventure précédente. Le général Zoff doit être un peu gogol. Il s'est encore servi dans la base pour faire un mieux réalise surtout en ce qui concerne l'animation (mentionnez), les graphismes sont soignés et pipe-bitton comme dans un jeu d'arcades et c'est beau comme du Walt Disney). Musique, graphismes, etc. Voilà. En fait, 4 bons

jeux (des musts) pour le prix d'un.
The Best of Beyond de *Beyond* pour Amstrad et Commodore 64/128

C'est nouveau, ça vient de sortir

COMPILATION

Quel est l'intérêt de faire des compilations de jeux ? Eh bien tout départ de la personne faisant ladite compilation. Lorsque cette pratique n'en était qu'à ses balbutiements (ou début dinosaures), les éditeurs, pris de ramords après vous avoir refilé un vieux fourguenon des sorts à un prix exorbitant, décidaient, pour se rechoper, de ressortir sur le même support plusieurs logiciels s'étant très bien vendus (genre "they sold a million") donc, étant amortis. Ça, c'est le premier cas de figure. En revanche, dans le cas de Sye & Thom Tam pouteurs, en l'occurrence *Electric*

dream, ont compilé deux grosses mandes pour bénéficier du bouche-à-peigne procédurant développé (euh, sais-je clair ?). Bon enfin bref, z-ont mystifié les consommateurs en leur faisant croire que les jeux n'étaient vendus parce que bien vendus, donc bons, ce qui m'amène à la remarque évidente que je qualifierai de pertinente et qui pourrait se libeller comme suit : "C'est pas le cas !!" Du tout. Les programmes sont nuls et vieux. Il s'agit d'un bête jeu d'escalade, niveau les-ebtues-de-la-micro, où les bonshommes soumerri dans tous les sens pour attraper des trucs et des machins que y en a merre que c'est nul et programmé en basic (Imagine un peu, mais avec un bon basic comme ça...). Et l'autre peu ? C'est la suite, ça s'appelle The Spy Strikes Back et il fonctionne. Le Spy en question aurait mieux fait d'avaler la capsule de cyanure planquée dans sa moleire, cause cette version est aussi nulle que le précédente et pour tout vous dire, je préfère ne pas m'appesantir. C'est pas la peine de t'en faire une ambulance. Mais ça défoule. Mieux, dans mon immense mansuétude, je vous mets la photo de la séquelle pour que vous puissez partir en hurlant du dégoût, si d'aventure vous n'auyez trainer chez votre dealer habituel.

Spy's Demise de Electric Dream pour Commodore 64/128.

À COEUR ET À CRI

Tout le monde sait maintenant que Loriciels et Activision ont passé un accord de diffusion réciproque de leurs produits, plus ou moins exclusif, mes très distraits sont priés. En bien, apprenanz que le petit chat en profite, et il ouvrait tot se gainer à la bougre, pour adapter les softs Activision sur Thomson. Ce qui n'est pas plus mal, vu qu'il ne faut pas trop compter sur la'dite Activision pour faire ce travail ingrat elle-même, surtout que je ne sais même pas si Activision sait que Thomson a fait des ordinateurs. Enfin, bon, passons.

Quinze minutes plus tard. (...)

Ok y est, c'est chargé. Oh surprise ! Oh étonnement ! Oh joie ! Olé !

Je sais très surpris, perce que c'est très joli. Les graphismes sont très mignons. Ils ressemblent beaucoup à ceux de la version Amstrad. Le, oliveux, Loriciels. Et en plus, tout le reste est en bon vieux français des familles.

Sinon, le reste, ben, c'est Hecker, quoi, c'est pareil. Avec scrolling sans trop très gênant, presque de pixel près, c'est très réussi.

Si vous avez bien tout lu ce que

Et justement, Loriciels a adapté *Hecker* sur Thomson.

Première chose qui se passe à l'écran, celui-ci devient tout bleu, il y a écrit en blanc "Logon please".

Première réaction du testeur fou, votre serviteur (c'est une manière de parler) : les cons ! Tant qu'à t'adapter, ils auraient pu le traduire !

Bon, je rentre le logon en question, "Australie", le plus en répondant en anglais toujours que le mot de passe a été refusé, et que je peux continuer à jouer. Chouette Donc, vient le changement de la deuxième partie du soft.

(...)

Et là, surprise, c'est changé. Oh surprise ! Oh étonnement ! Oh joie ! Olé !

Je sais très surpris, perce que c'est très joli. Les graphismes sont très mignons. Ils ressemblent beaucoup à ceux de la version Amstrad. Le, oliveux, Loriciels. Et en plus, tout le reste est en bon vieux français des familles.

Sinon, le reste, ben, c'est Hecker, quoi, c'est pareil. Avec scrolling sans trop très gênant, presque de pixel près, c'est très réussi.

Si vous avez bien tout lu ce que je viens d'écrire, vous avez sûrement remarqué qu'il manquait quelque chose. Il n'y a pas de test de connaissance du système. Vous savez, la partie du jeu où l'ordinateur demande d'identifier certaines parties du système, afin de tout les pointer avec le curseur, quoi. Enfin, quoi, vous savez, quoi.

Deuxième tout petit-détail : le joystick est exactement le même que celle de la version Commodore. Dessus, sur le proto, y a un type qui reste planté... devant son Commodore !

Bah, c'est bas pen grave, après tout.

Hecker de Activision et Loriciels pour Thomson

LES ADAPTATIONES

Ah bin oui, c'est vrai, on parle parfois des versions-Atlons. On vous met l'eau à la bouche avec des softs d'enfer, mais qui ne tournent pas forcément sur votre bécane (je marque bacane car ce n'est vant de rentrer dans le dictionnaire), et enquita, on vous laisse tomber. Pfff ! Pas sympa. Enfin, tout ça pour vous annoncer que Elite tourne dorénavant sur Apple et CBM, tout comme Mésopotamie d'ailleurs. Sans vous faire la coup du banc d'essai, disons que ces deux softs sont fabuleux. L'action y est hyperintensi que des bonnes adeptetions. Or donc Masquerade, précédemment sur Apple, est un jeu d'aventures démenti, une enquête policière pour être plus précis. A l'époque de se sortie, les fenes de jeu s'étaient regroupés en club pour mener à bien l'enquête. Elles, quant à tui est une simulation spéciale. Vous pilotez un vaisseau hyper-sophistiqué dans plusieurs galaxies. Peu moins de 2040 planètes ayant toutes leurs canards risqués propres. Le but du jeu est de monter en grade dans la hiérarchie afin de faire partie de l'élite. Pour ce faire vous devrez acheter diverses marchandises, et les revendre au meilleur cours, mais ne croyez pas cependant voyager sans danger. Les pirates rôdent et si vous désirez faire le commerce de substances illégales, il vous

feudre aussi échopper à la police galactique. Cette nouvelle version est encore plus belle, surtout en ce qui concerne le musique. Ah oui, The Dambuster a été adapté à l'Amstrad. 30 sur 20. Pousse l'on parle d'adaptation, sachez que de nombreux jeux Ariolesoft seront installés en français dans une très proche avenir, en particulier le fabuleux Bard's Tales, mais pas, on en reparlera plus en détail, par exemple lors de la sortie de Bard's Tales II sur CBM. Bientôt. Promis.

Mésopotamie de *US Gold* pour CBM et Elite de *Firebird*, également pour Commodore et pour Apple.

LIBRE !

FREE, ce n'est pas seulement un jeu d'aventures qui a fait couler beaucoup d'encre et de cerveaux sans. Enfin, ce n'est PLUS couler pas ça.

Cer mentannel, FREE, pa veut dire Fabien Roy Electronic Engineering. En anglais dans le texte. Bon, Fabien Roy, c'est le créateur de la boîte. Et la boîte, elle fabrique des trucs électroniques, des extensions mémoire et disques durs. Pour Mac Plus.

Exemple : l'extension 2 Mo, 5337 balles prélevement. C'est encore cher, mais moins que les autres.

Autre exemple : le disque dur externe 20 Mo : 8895 balles. Même remarque que plus haut. A noter que si le projet de F. Roy de vendre ses bidules par correspondance aboutit, les prix baisseront sensiblement, pour arriver, peut-être, aux mêmes que plus haut moins 500 balles pour chaque. Est-ce clair ? Non. Tant pis. Enfin, sachez que des produits seront bientôt disponibles sur Amiga, et peut-être, si tout va bien,

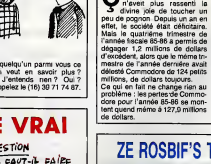
sur ST.

Ah oui, et quelqu'un parmi vous ce sait qu'est un savoir plus ? Hein ? J'entends rien ? Ou ? Alors appelez le (16) 30 71 74 87.

ENFIN, DES SOUS !

Ces faiseil longtemps que Commodore n'investissait n'avert plus ressenti la divine joie de toucher un peu de pognon. Depuis un an en effet, le société était célibataire. Mais le quatrième trimestre de l'année fiscale 85-86 a permis de dégager 12 millions de dollars d'excédent, alors que le même trimestre de l'année dernière avait délessé Commodore de 124 petits millions, de dollars toujours.

Ce qui en fait ne change rien au problème : les pertes de Commodore pour l'année 85-86 se montent quand même à 127,9 millions de dollars.



PREGO, IL THOMSONÉ ?

Ç'a y est, c'est fait, Olivetti distribue Thomson en Italie. Ça y est, c'est fait, Olivetti distribue Thomson en Italie. Ça y est, c'est fait, Olivetti distribue Thomson en Italie. Ça

Suite de la page 1

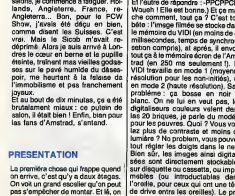
Tiens, un salon. Tiens, c'est un salon Amstrad. Tiens, y a des Amstrad dedans. Tiens, il est pas interdit aux moins de 18 ans. Comment ça ? On laisse les mômes entrer là-dedans ? Oui, ça se passe à Londres. Là-bas, les bidouilleurs sont des clients comme les autres.

Je sais pas pour vous, mais moi, les salons, je commence à fatiguer. Hollande, Angleterre, France, re-Angleterre... Bon, pour le PCW Show, j'avais été déçu en bien comme disent les Suisses. C'est vrai. Mais le Sicob n'avait rien déprimé. Alors je suis arrivé à Londres le cœur en berne et la pupille réservée, prêt à me faire gober des sous sur le pavé numéro dix-mille, par hasard à la faiseuse de l'immobilisme et pas franchement joyeux.

Et au bout de dix minutes, ça s'est brutalement mis à sourire : on était en salon, il était bien ! Enfin, bien pour les fans d'Amstrad, s'entend.

PRESENTATION

La première chose qui frappe quand on arrive, c'est qu'y a deux étages. On voit un grand escalier qu'on peut pas s'emplocher du monde. Et là, on



20Mo, 20m², 20 tonnes...

a 6 pièce posé le premier pied sur la sol du deuxième étage (et réciproquement, puisqu'il y a un pied à la tringle), on est attaqué à main armée par Amstrad. T'as vu ? Son stand est là, tu peux pas le louper. Et tu remarques tout de suite le PC 1512 avec son Gem. Il sait si tout, parce qu'y a plein de posters partout.

Autour d'Amstrad, les espaces attendent tellement que la moitié vienne jeter un coup d'œil sur leurs produits. Les repaces, c'est Micro Pro, Digital Research, Newbrain, et Sage Soft, qui me présentent que des trucs pour PCW et PC. Ma pro, quoi. Par exemple, des comptes, des tutors, des bases de données...

ET LES NOUVEAUTÉS ?

Ahhhh ben oui, les nouveautés, y en avait. Accrochez-vous ma brave dame, c'est parti.

Le chose le plus super génialo démente de l'année, c'est le nouveau lisseur d'Images de Rombo Productions, VIDI.

Il s'agit d'une interface qui contient son propre contrôleur CRT (un genre de processeur graphique), plus 16 Ko de Rom vidéo. On branche una caméra dessus, et en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, l'image se dessine sur l'écran du CPC. Quoi ? Vous avez bien dit CPC ? Oui, j'ai bien dit CPC, pas PCW ni PC tout court. CPC ! Je n'arrive pas le CROIRE ! Et y a pas d'Amstradistes qui discutent : - PCCP ? -CPPCPPC ! -PPCPCPC..

Et l'autre de répondre : -PPCPPCP ! -Waaah ! Elle est bonne.) Et ça marche comment, tout ça ? C'est tout bête ! l'image filmée se stocke dans la mémoire du VIDI (en moins de 40 millisecondes, temps de synchronisation compris), et après, il envoie tout ça à la mémoire écran de l'Amstrad (en 250 ms seulement !). Le VIDI travaille en mode 1 (moyenne résolution pour les non-initiés), ou en mode 2 (haute résolution). Seul problème : ça bosse en noir et blanc. On ne lui en veut pas, les digitaliseurs couleurs volent dans les 20 briques, ja parle du modèle pour les pauvres. Quoi ? Vous voulez plus de contraste et moins de lumière ? No problem, vous pouvez régler tout ça avec des trucs. Bien sûr, les images ainsi digitalisées sont directement stockables sur disquette ou cassette, ou imprimables (sur les imprimantes dans l'oreille, pour ceux qui ont une tête de drive entre les oreilles). Le prix

IBM Computer Show ?

genre à rajouter en sus, tout est intégré.

Le prix ? 700 belles. L'avantage ? Pas de redevance à payer (enfin, c'est quand même illégal, de pas déclarer le boîte, mais bon, chacun d'arrange avec sa conscience, surtout quand il y a du blé en jeu).

L'INFLUENCE

Tiens, on profite qu'on est à l'étage pour se pencher un peu au balcon et regarder le monde qui passe par là. Il est là, le père Sugar ? Ben non, il s'abaisse pas à se commettre dans des manifestations populaires de ce type. Il n'a pas foulu les pieds à Francfort, il recevait ses clients et les journalistes (enfin, les journalistes officiellement accrédités, on se croirait au Kremlin) dans une suite au Novotel tout proche. Décidément, c'est pas le Sicob. Du monde, y en a. Et plein, même. Et pas que des en costume trois pièces et cravate. Et le dimanche, c'était encore pire. On pouvait plus faire un pas sans se faire écraboulier les pieds.

Bon, allez, un petit tour à la bouvette de service, où l'on note avec plaisir que la bière se sert dans des verres deux fois plus grands qu'en France, des vrais verres, quoi, et on redescend.

DEALERS

En bas, c'était la concentration des dealers (in french : des revendeurs). Tu veux une extension mémoire, un joystick, ou bien un soft ? Pas de problème, tu trouveras ton bonheur dans cet amas de stands, tous plus luxueux (ou mandat) les uns que les autres, mais surtout les autres.

Amstrad, fidèle à sa réputation, a réussi à se démerder pour que tous les logiciels PC 1512 soient à un prix de moins de 100 livres, 99 livres plus précisément. Parmi ces softs, on retrouve bien sûr tous ceux que tournent sous Gem de Digital Research, comme par exemple Gem Write, le traitement de textes, Gem Draw, l'utilitaire de création artistique.

D'un autre côté, Tasman Software présentait Tasword 8000, le Tasword des 8256 et 8512, qui a l'avantage d'être beaucoup plus convivial que Locoscript. Et une version supplémentaire de ce traitement de textes sera bientôt disponible pour... PC 1512, quoi. Ben oui, quoi. Logiciels propres une adaptation de ce sort en français.

LES INTERFACES ET EXTENSIONS

Ça vous emmerde, hein, que le petit fermeur de la classe ou-dessus qui a un Apple se foute tout le temps de vous parce qu'il n'y a pas d'extensions sur Amstrad. Ben c'est fini. Amstrad-lui cet exemplaire du canard et montre-lui la prise serveur qui est écrite spécialement *pour lui* : "Petit con, y a pas d'extensions pour Amstrad !"

Par exemple, le Real Time Clock Module de DK'Tronics. C'est un boîtier bazarre qui vient s'enficher dans la dernière de la bécane, dans lequel une pile et une petite Rom ont été intégrées, et qui permet d'avoir en permanence l'heure et la date en temps réel affichées à l'écran. Par contre, c'est cher : 350 balles. Une montre à quartz ne veut plus que 30 balles.

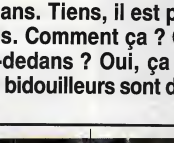
Le fouineur averti pouvait toujours se débrouiller pour trouver des interfaces joystick ou des sous pour PCW, et un truc plutôt bien sympas pour les mamagaux de pas trop de blé baisé, que je m'en vais vous décrire tout suite maintenant : il s'agit de Stomo. Kesako, Stomo ? C'est un boîtier étrange qui pénètre la prise joystick de l'ordinateur, et qui permet, grâce à un petit bouton tournant, de contrôler la vitesse de déroulement des programmes en cours. C'est le genre de truc utile pour le gars qui a des problèmes avec un jeu parce qu'il est trop rapide. Le vitesse le plus lente c'est l'arrêt complet du jeu. C'est Nid Valley Micro Products Ltd qui fabrique ce boîtier, et qui le vend pour quelque somme de 150 balles.

Les PCW users pouvaient également se régaler les neurones avec un disque dur 20 Mo au doux prix de 6500 balles, et on se demande pourquoi ils en ont pas fait autant pour les CPC. Branleurs.

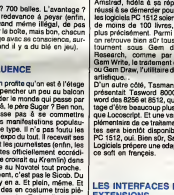
ILS SONT BUGGÉS !

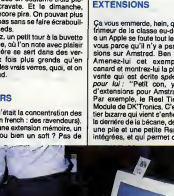
J'ai étendu longtemps avant de pouvoir en perler : le PC 1512 est buggé.

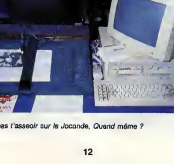
Ou si c'est pas un bug, ça y ressemble beaucoup. Ou alors c'est pas compatible. Perce que tous les développeurs qui essayaient de faire tourner leurs softs devaient les recharger sans cesse parce que les PC 1512 plantaient. Du coup, Digital Research, qui est moins con que les autres, a réexpressé tous ses softs sur écran vidéo géant (sans monniter la bécane sur laquelle ils tournaient), et on en a même vu tourner directement sur IBM (*voir photo !*)



Tu vas pas t'asseoir sur le Jocande, Quand même ?







DE LA LECTURE

Pour changer un peu, Digital Research a absolument provoqué moment le chemin du logiciel, pour se risquer sur cette île déserte de livres. Déjà, trois bouquins sont parus en Angleterre, avec les titres en pur français : "Using Dos Plus on the Amstrad PC" (l'utilisation du Dos Plus sur l'Amstrad PC), "Using Gem on the Amstrad PC" (l'utilisation de Gem sur l'Amstrad PC), et "Business Presentation Graphics on the Amstrad PC" (représentation de graphiques professionnels sur Amstrad PC). Une traduction en français est prévue, et les éditions ont déjà bien placées pour décrocher le contrat.

M. U. D

Grand succès dans le monde de la télématique, MUD est le plus grand jeu de rôle multi-utilisateur jamais développé. D'ailleurs, il est tellement impossible qu'il tourne sur une Vax 750, si vous voyez quel genre de bécane ça peut être. Mais alors, quel rapport avec l'Amstrad Computer Show ? Ben, c'est qu'il faut pas se brancher sur ce jeu d'avoir un téléphone, un ordinateur, et un modem. Et donc MUSE Ltd, la boîte créatrice de MUD, a trouvé que pas gênée pour brancher un modem sur un Amstrad et faire ainsi une pub d'enfer à son produit. Jusqu'à 100 joueurs peuvent se brancher simultanément, se battre les uns contre les autres, ou former des associations.

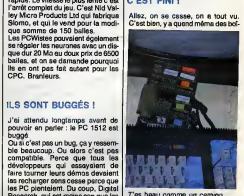
Pour pouvoir jouer, il faut commander le "MUD Pack" qui contient un menuel d'instructions complet, une carte, et surtout carte de sécurité pour pas que n'importe qui vienne se connecter et foutre le bordel dedans, et essez de crédits pour pouvoir commencer d'utiliser. Ensuite, si on veut retourner faire une petite partie entre copains, il suffit de racommander des crédits pour autant de temps qu'on veut. L'inscription coûte 20 livres, 200 balles.

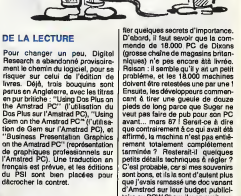
C'EST FINI !

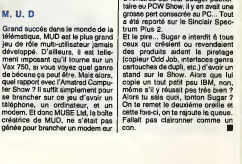
Allez, on se casse, on a tout vu. C'est bien, y a quand même des bol-

T'es beau comme un camion, toi mais

tes séricuses qui bossent. Tiens, puis je vous si pas tout dit. Vrrrai, avec moi boire un coup avant que les puts fernent, je vais vous con-



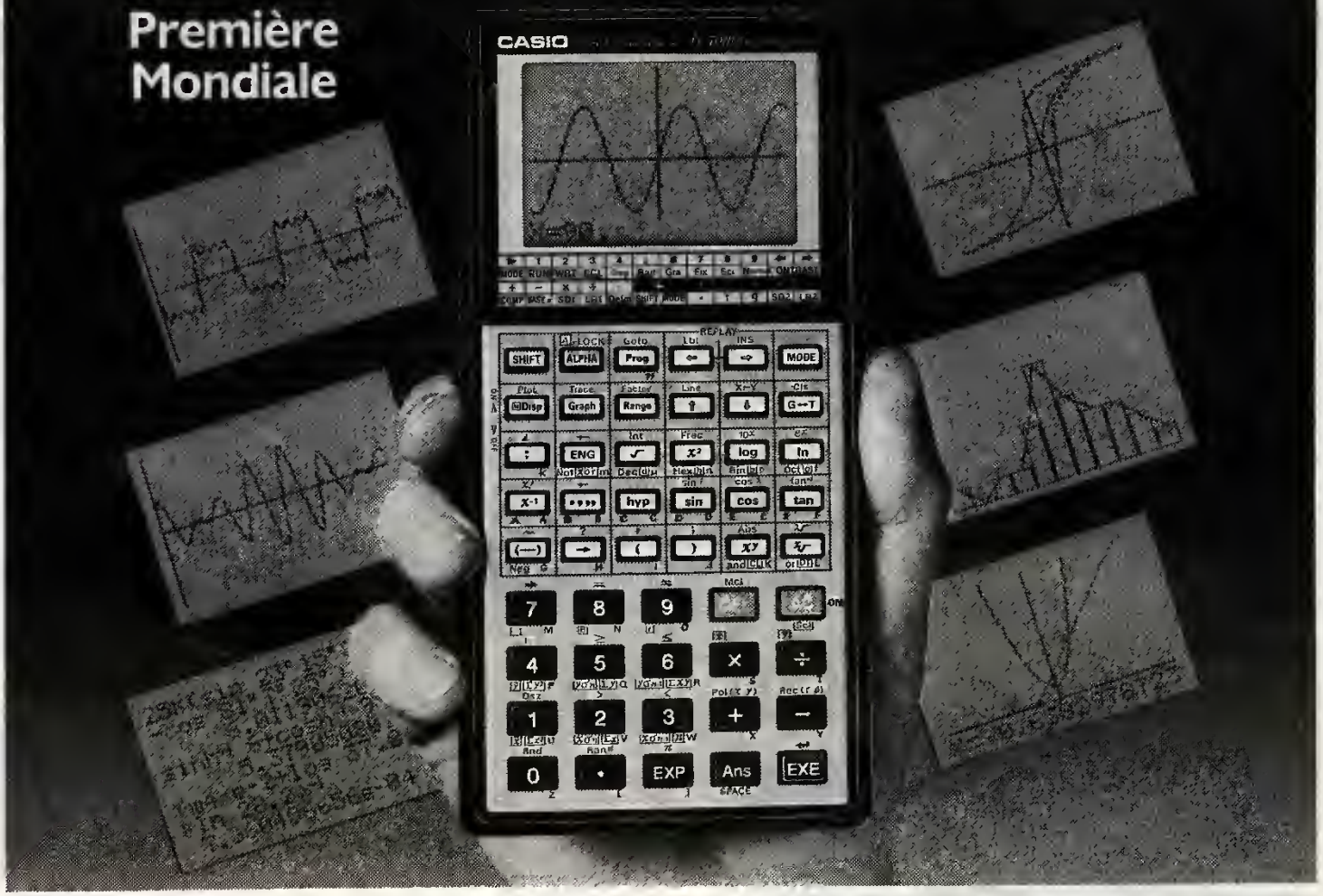




FX 7000 G

Graphique

Première Mondiale



FX 7000 G Graphique

La FX 7000 G est aujourd'hui le premier outil spécifique d'analyse de fonctions pour les lycéens, les étudiants et ingénieurs. Trois appareils en un!

Calculatrice scientifique complète : 83 fonctions avec statistiques, calcul base 2, 8, 16 et fonctions logiques.

Calculatrice programmable : 422 pas et 26 mémoires. Mémoire de formules : possibilité de rappeler une formule après calcul.

TRACEUR de COURBES et ANALYSEUR de FONCTIONS : avec un écran graphique : 8 lignes de 16 caractères ou 5 995 points affichables.

– Dimensions (en mm) : 165 × 82 × 14.

CASIO

Calculatrices programmables

FX 180 P | FX 3600 P | FX 4000 P | FX 7000 G

INNOVATIONS GRAPHIQUES

CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,20 F. CASIO – 178, rue du Temple – 75139 PARIS Cedex 03.
Vente en papeterie et magasins spécialisés. AGENT EXCLUSIF : NOBLET S.A.

PROMOTION S.E

QUICKSHOT X

PC POUR IBM PC ET COMPATIBLES

AP POUR APPLE IIE ET IIC

- ☐ LEVIER DE CONTROLE ULTRA PRECIS
- ☐ BOUTON DE CENTRAGE
- ☐ SELECTEUR : Main gauche/Main droite.
- ☐ TIR AUTOMATIQUE

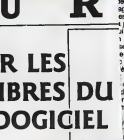
POUR **129F**
LES MEMBRES DU CLUB HEBDOGICIEL

QUICKS

T U R

POUR LES MEMBRES DU HEBDOGICIEL

119F



CANON V-20

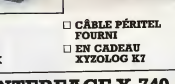
750F
POUR
LES MEMBRES
DU CLUB
HEBDOGICIEL

- ☐ UNITÉ CENTRALE Z80
- ☐ MÉMOIRE
  - RAM 32K (BASIC-MSX)
  - RAM 64K + RAM VIDEO 16K
- ☐ CÂBLE PÉRITEL FOURNI
- ☐ EN CADEAU XYZOLOG K7

LOGICIEL X-COM

INTERFACE X-740

235F
POUR
LES MEMBRES



QUICK S

ion vam et tout et tout, y a plein de posters

Amstrad, les rapaces librilement que le client r un coup d'œil sur leurs ..es rapaces, c'est Micro ıl Research, NewStar, et ..qui ne présentaient que pour PCW et PC, très pro, exemple, des compilés, ı, des bases de données...

? NOUVEAUTÉS ?

en oui, les nouveautés, y en 'accrochez-vous me bréve 'est parti.

se la plus super géniale e de l'expo, c'était le digitaimages de Rombo Produc-IDI.

d'une interface qui contient opre contrôleur CRT (un de processeur graphique),) Ko de Ram vidéo. On branne caméra dessus, et en de temps qu'il n'en faut pour , l'image se dessine sur du CPC. Quoi ? Vous avez it CPC ? Ou, j'ai bien dit pas PCW ni PC tout court, j'ai une bleague. C'est deux rudistes qui discutent : -

programmeur d'Eproms pour 80 livres, soit environ 350 balles. Et à partir de maintenant, je vais plus me faire chier à calculer les prix en francs français, vous avez qu'à multiplier les prix anglais par 10, et voilà.

Pas très bon de lá, on voyait apparaître Electric Studio. Chez eux aussi, on pouvait trouver un autre digitaliseur d'images, mais un peu moins bien quand même que celui de Rombo car beaucoup plus lent. Mais il en existe deux versions : la version C8 pour les CPC, et la version P6 pour le PCW. Quoique, des images digitalisées sur PCW, je demande à voir. Parce qu'il n'y avait pas de démo.

Le plus intéressant chez eux, c'était un stylo optique pour PCW.

Et le plus inutile, c'était une souris pour le PC 1512 (si je besoin de repréciser que le 1512 est livré avec une souris ?).

Sinon, on pouvait aussi contempler le DK'Tronics' T.V Receiver. En français, le Récepteur télé de DK'Tronics. C'est une espèce de grosse mécherie bébête qui se glisse doucement sous le moniteur du CPC, et qui permet de la transformer... en poste de télévision (le moniteur, pas le CPC). Et y a pas d'antenne ou quoi que ce soit de ce

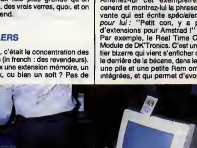
les deux fois plus grands qu'en France, des vrais verres, quoi, et on redescend.

DEALERS

En bas, c'était la concentration des dealers (in french : des revendeurs). Tu veux une extension mémoire, un joystick, ou bien un soft ? Pas de

stands du Amstrad. Les deux Amstrad. Amenez-lui cet exemplaire du canard et montrez-lui la phrase suivante qui est écrite spécialement pour lui : "Petit con, y a plein d'extensions pour Amstrad !"

Par exemple, le Pixel Time Clock Module de DK'Tronics. C'est un boîtier bizarre qui vient s'enficher dans le derrière de la bécane, dans lequel une pile et une petite Ram ont été intégrées, et qui permet d'avoir en



Tu vas pas t'asseoir sur la Joconde, Quand même ?

Research s abondonné provisoirement le charmu du logiciel, pour risquer sur celui de l'édition de livres. Déjà, trois bouquins parus en Angleterre, avec ies titres en pur britche : "Using Dos Plus on the Amstrad PC" (l'utilisation de Dos Plus sur l'Amstrad PC), "Using Gem on the Amstrad PC" (l'utilisation de Gem sur l'Amstrad PC), et "Business Presentation Graphics on the Amstrad PC" (représentations graphiques professionnelles sur l'Amstrad PC). Une traduction en français est prévue, et les éditions du PSI sont bien placées pour décrocher le contrat.

M. U. D

Grand succès dans le monde de la télématique, MUD est le plus grand jeu de rôle multi-utilisateur jamais développé. D'ailleurs, il est tellement imposant qu'il tourne sur un Vax 750, si vous voyez quel gros engin de bécane ça peut être. Mais ce qui rapport avec l'Amstrad Computer Show ? Il suffit simplement de se brancher sur ce jeu d'avonture par téléphone, un ordinateur, et un modem. Et donc MUSE Ltd, la société créatrice de MUD, ne s'était pas gênée pour brancher un modem

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pilotés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10% sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres. Mise en service du nouveau serveur de course : 15 juillet.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel reçoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Caroll).

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira tous les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-parade.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé régulièrement. Le premier prix est beau.

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

SUPPORTS

DSK	DISQUETTE
K7	CASSETTE
CAR	CARTOUCHE
S	SOFTCARD

COTES

* * *	INDISPENSABLE
* *	RECOMMANDÉ
*	BON

PRIX

A :	PRIX TARIF
B :	PRIX ABONNÉ
C :	PRIX CLUB

ATTENTION !!
COMME LES ORDINATEURS
LES DISQUETTES 3'' SONT A LA BAISSE

VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER PAR CORRESPONDANCE OU À LA BOUTIQUE.

PRIX UNITAIRE			PORT	
A	B	C	QUANTITÉ	TARIF
34	32	28	1 ou 2	6 F.
			jusqu'à 5	8 F.
			jusqu'à 10	11 F.
			jusqu'à 20	13 F.

ATTENTION, OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ET LIMITÉE A 20 DISQUETTES PAR PERSONNE.

POUR COMMANDER UN TEE SHIRT HEBDOGICIEL, UTILISEZ LE BON CI-DESSOUS.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL 24, rue Baron, 75017 PARIS

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
VILLE : ..... CODE POSTAL : .....
N° de téléphone : .....

TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat poste (étranger) ☐

DISQUETTES :
Désire commander ..... disquettes vierges 3 pouces
à ..... F.
Port + ... F.
Total : ..... F.

TEE SHIRT :
Small ☐ Médium ☐ Large ☐
Quantité : .....
Prix unitaire : .....
Port : + 15 F.
TOTAL : .....

CHOISISSEZ UN BADGE

APRES LES LOGICIELS ET LES BOUQUINS VOICI LES ORDINATEURS AU TARIF CLUB !!

AMSTRAD, ATARI ST COMMODORE ET ORIC PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES LES PRIX ? TELEPHONEZ au (1) 46 27 01 00

BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.

Je choisis le badge n° .....

Règlement joint : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Etranger : mandat-poste international uniquement ☐

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels.

C'EST NOUVEAU ÇA VIENT DE SORTIR

AMSTRAD

AM01	ROADRUNNER	K7	103	78
AM02	GLOBAL HERO	K7	108	81
AM03	PYJAMARAMA	K7	108	81
AM04	FITCHET	DSK	162	117
AM05	FITCHET	K7	108	81
AM06	TAMPTEST	DSK	162	117
AM07	STARSTRIKE	K7	130	99
AM08	STARSTRIKE - DISK		162	117

ATARI ST

ST042	*** APL 68000 (LANGAGE)	DSK	1890	1700
ST043	*** MICRO-R	DSK	303	273
ST044	MERCENARY	DSK	303	273
ST045	THE CLOSE CIRCUIT	DSK	303	273
ST046	STARGLIDER	DSK	303	273
ST047	SIDEWINDER	DSK	303	273
ST048	KARATEKA	DSK	303	273
ST049	STRIP POKER HARNIER	DSK	364	327
ST050	TAU CETI	DSK	303	273

ATARI 400/600/800

AT01	KT-Mat	K7	123	99

COMMODORE AMIGA

CO4598	***	ADVENTURE CONSTRUCTION SET	DSK	303	273
CO457		ARCHON II	DSK	303	273
CO4549	***	HACKER II	DSK	303	273
CO4550		INSTANT MUSIC	DSK	303	273

COMMODORE

CO4542		ARENA	K7	130	99
CO443		ASTERIX	DSK	180	169
CO4547		BEST OF BEYOND	DSK	180	169
CO4541		HACKER II	K7	130	99
CO4540		HACKER II	DSK	180	169
CO446		HOT WHEELS	DSK	180	169
CO450		JACK THE NIPPER	DSK	180	169
CO4543	***	MERCENARY COMPENDIUM	DSK	180	169
CO452		PUB GAMES	K7	130	99
CO453		PUB GAMES	DSK	180	169
CO4544		SIDEWINDER	K7	130	99
CO455		SOLDIER ONE	DSK	180	169

AMSTRAD PC/IBM PC

IB01		MIT ENIGMA	DSK	799	710
IB11		CRUSADE IN EUROPE	DSK	305	275
IB12		DELTA	DSK	305	275
IB14		SHTPPE ACE	DSK	218	196

MSX

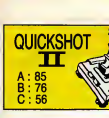
MS144		CYBERUN	K7	130	109

AMSTRAD

AM001	▲	1PS	K7	147	140
AM002	▲	1813	DSK	197	188
AM003	▲	3D ARKANOID	K7	103	78
AM004	▲	3D ARKANOID	DSK	162	117
AM005	▲	3D VOICE CHESS FRANCAIS	K7	199	189
AM006	▲	3D VOICE CHESS FRANCAIS	DSK	249	239
AM007	▲	5 me ATR	K7	130	123
AM008	▲	5 me ATR	DSK	180	169
AM081		ACTIVATOR	K7	108	97
AM082		ACTIVATOR	DSK	162	146
AM083		AFGHAN VIRA CRUZ	K7	108	97
AM084		AFGHAN VIRA CRUZ	DSK	162	146
AM085		AIRWOLF	K7	103	78
AM086	▲	ALIEN	K7	108	94
AM087	▲	ALIEN	DSK	162	146
AM088	▲	ALIEN HIGHWAY 3	K7	108	97
AM089		ANG CALC	K7	207	201
AM090		ANG CALC	DSK	249	239
AM091		ANTI FONCTION	K7	353	275
AM092		ANTI FONCTION	DSK	353	275
AM093	▲	ANTIRIAD	K7	108	97
AM094	▲	ANTIRIAD	DSK	162	146
AM095	▲	ARKANOID	K7	103	78
AM096	▲	ARKANOID	DSK	162	117
AM097	▲	AR STRAK DAMES	DSK	199	172
AM098	▲	AR STRAK DAMES	K7	199	172
AM099	▲	AUTOMATION ASSEMBLEUR	DSK	249	239
AM100	▲	AUTOMATION ASSEMBLEUR	K7	249	239
AM101	▲	BACK TO THE FUTURE	K7	108	97
AM102	▲	BACK TO THE FUTURE	DSK	162	146
AM103	▲	BARBARIAN PALACE BOXING	K7	108	97
AM104	▲	BARBARIAN PALACE BOXING	DSK	162	146
AM105	▲	BATAILLE NAVALE	K7	147	140
AM106	▲	BATAILLE NAVALE	DSK	197	188
AM107	▲	BATAILLE POUR NORMANDY	DSK	239	199
AM108	▲	BATTLE OF BRITAIN	K7	108	97
AM109	▲	BATTLE OF BRITAIN	DSK	162	146
AM110	▲	BATMAN	K7	108	97
AM111	▲	BATMAN	DSK	162	146
AM114	▲	BATMAN	K7	108	97
AM115	▲	BEACH HEAD	K7	108	97
AM116	▲	BEACH HEAD	DSK	162	146
AM117	▲	BIGGLES	K7	108	97
AM118	▲	BIGGLES	DSK	162	146
AM119	▲	BOMBO	K7	108	97
AM120	▲	BOMBO	DSK	162	146
AM121	▲	BONNY BOB CRIMES BACK	K7	108	97
AM122	▲	BONNY BOB CRIMES BACK	DSK	162	146
AM123	▲	BRUCE LEE	K7	108	97
AM124	▲	BRUCE LEE	DSK	162	146
AM125	▲	CALVERON	K7	108	97
AM126	▲	CALVERON	DSK	162	146
AM127	▲	CHALLENGER REVEIS	K7	108	97
AM128	▲	CHALLENGER REVEIS	DSK	162	146
AM129	▲	CHARLOUSE	K7	108	97
AM130	▲	CHUCKIE EGG II	K7	108	97
AM131	▲	CHUCKIE EGG II	DSK	162	146
AM132	▲	CODAGE CHIFFRE	K7	108	97
AM133	▲	CODAGE CHIFFRE	DSK	162	146
AM134	▲	CODAGE CHIFFRE	K7	108	97
AM135	▲	CODAGE CHIFFRE	DSK	162	146
AM136	▲	COMBAT LYNX	K7	108	97
AM137	▲	COMBAT LYNX	DSK	162	146
AM138	▲	COMMANDO	K7	108	97
AM139	▲	COMPILATION HITS 6	K7	108	97
AM140	▲	COMPILATION HITS 6	DSK	162	146
AM141	▲	COMPILATION HITS 6	K7	131	99
AM142	▲	COMPILATION HITS 6	DSK	180	169
AM143	▲	CONFUCIUS	K7	81	76
AM144	▲	CONFUCIUS	DSK	81	76
AM145	▲	CRAFTON ET XUNK	K7	108	97
AM146	▲	CRAFTON ET XUNK	DSK	162	146
AM147	▲	CRAZY CARS	K7	108	97
AM148	▲	CRAZY CARS	DSK	162	146
AM149	▲	D AND J	K7	108	97
AM150	▲	D AND J	DSK	162	146
AM151	▲	DAMS	K7	294	266
AM152	▲	DAMS	DSK	294	266
AM153		DAN DARE	K7	130	99
AM154		DAN DARE	DSK	180	169
AM155	▲	DARTS	K7	108	97
AM156	▲	DARTS	DSK	162	146
AM157	▲	DATEMO DR DEC	K7	97	87

AM158	▲	DEVIL'S CROWN	K7	115	104
AM159	▲	DEVIL'S CROWN	DSK	162	146
AM160	▲	DEVPAC	K7	380	370
AM161	▲	DEVPAC	DSK	380	370
AM162	▲	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	108	97
AM163	▲	DOCTOR WHO	K7	146	131
AM164	▲	DOCTOR WHO	DSK	180	169
AM165	▲	DOOMSDAY BLUES	K7	123	108
AM166	▲	DOOMSDAY BLUES	DSK	162	146
AM167	▲	DRAGON TORC OF AVALON	K7	108	97
AM168	▲	DUNDARACH	K7	115	104
AM169	▲	DUNDARACH	DSK	162	146
AM170	▲	DUO FACE PIGH SELO	DSK	276	266
AM171	▲	EARL BASIC	K7	147	140
AM172	▲	EARL BASIC	DSK	197	188
AM173	▲	ELIDON	K7	115	104
AM174	▲	ELIDON	DSK	162	146
AM175	▲	ELITE	DSK	249	240
AM176	▲	ENDURO	K7	108	97
AM177	▲	ENDURO	DSK	162	146
AM178	▲	EQUINOX	K7	108	97
AM179	▲	EQUINOX	DSK	162	146
AM180	▲	ESMERALD ISLE	K7	108	97
AM181	▲	ESMERALD ISLE	DSK	162	146
AM182	▲	FANTASTIC VOYAGE	DSK	180	169
AM183	▲	FANTASTIC VOYAGE	K7	130	123
AM184	▲	FIGHTER PILOT	DSK	180	169
AM185	▲	FORMULA ONE	K7	93	80
AM186	▲	FORTH	DSK	294	276
AM187	▲	FORTH	DSK	377	349
AM188	▲	FRANK BRUNO'S ADVENTURE	K7	108	97
AM189	▲	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	108	97
AM190	▲	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	162	146
AM191	▲	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	K7	108	97
AM192	▲	FRANKIE	K7	123	108
AM193	▲	FRANKIE	DSK	162	146
AM194	▲	GEIDS D'ANTILLAC	DSK	180	169
AM195	▲	GEIDS D'ANTILLAC	K7	130	123
AM196	▲	GET OCTES	DSK	162	162
AM197	▲	GET OCTES	K7	108	97
AM198	▲	GRAHAM GOOCH CRICKET	K7	108	97
AM199	▲	GRAHAM GOOCH CRICKET 4TEE	DSK	162	146
AM200	▲	GUN FIRING	K7	123	108
AM201	▲	GYROSCOPE	K7	130	123
AM202	▲	GYROSCOPE	DSK	180	169
AM203	▲	HARD HAT MACK	K7	108	97
AM204	▲	HARD HAT MACK	DSK	162	146
AM205	▲	HARMAN STRIKE BACK	DSK	162	123
AM206	▲	HARMAN STRIKE BACK	K7	108	97
AM207	▲	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	108	97
AM208	▲	HERBERT'S DUMMY RUN	DSK	162	146
AM209	▲	HERO	K7	108	97
AM210	▲	HI-RISE	DSK	162	146
AM211	▲	HISTOIRE D'INCONTRES	K7	108	97
AM212	▲	HISTOIRE D'INCONTRES	DSK	162	146
AM213	▲	HOLD UP	K7	130	123
AM214	▲	HOLD UP	DSK	180	169
AM215	▲	HYPERSPORT	K7	108	97
AM216	▲	HYPERSPORT	DSK	162	146
AM217	▲	IMPOSSIBLE MISSION	K7	108	97
AM218	▲	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	162	146
AM219	▲	INTERNATIONAL RUGBY	K7	108	97
AM220	▲	INTERNATIONAL RUGBY	DSK	162	146
AM221	▲	JACK THE NIPPER	K7	108	97
AM222	▲	JACK THE NIPPER	DSK	162	146
AM223	▲	JAMMIN	K7	108	97
AM224	▲	JET BOY WILLY	K7	108	97
AM225	▲	JEWELS OF DARKNESS 464	DSK	162	146
AM226	▲	JEWELS OF DARKNESS	K7	108	97
AM227	▲	KET PROGRAMMEUR	DSK	249	240
AM228	▲	KET PROGRAMMEUR	K7	249	240
AM229	▲	KNIGHTSHADE	K7	108	97
AM230	▲	KONG STRIKES BACK	K7	95	85
AM231	▲	KUNG FU MASTER	K7	108	97
AM232	▲	L'ANGE D'OR	DSK	196	178
AM233	▲	L'ANGE D'OR	K7	196	178
AM234	▲	LE SURVIVANT	K7	108	97
AM235	▲	LE SURVIVANT	DSK	162	146
AM236	▲	LIGHTFORCE	K7	108	97
AM237	▲	LIGHTFORCE	DSK	162	146
AM238	▲	LORDS OF MIDNIGHT	K7	108	97
AM239	▲	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	162	146

AM240	▲	LORDS OF THE RING	K7	194	174
AM241	▲	LORDS OF THE RING	DSK	194	174
AM242	▲	LORDSEARN	DSK	130	117
AM243	▲	LORDSEARN	K7	130	117
AM244	▲	MACADAM BUMPER	K7	108	97
AM245	▲	MACADAM BUMPER	DSK	162	146
AM246	▲	MAGICLAND	K7	108	97
AM247	▲	MAGICLAND	DSK	162	146
AM248	▲	MAINBOARDERS	DSK	239	221
AM249	▲	MAINBOARDERS	K7	130	117
AM250	▲	MAINPORT	K7	108	97
AM251	▲	MAINPORT	DSK	162	146
AM252	▲	MAITRE OF THE LAMPS	K7	108	97
AM253	▲	MAITRE OF THE LAMPS	DSK	162	146
AM254	▲	MARTIAN PATROL	K7	96	86
AM255	▲	MARTIAN PATROL	DSK	162	146
AM256	▲	MASTERCHESS	DSK	180	162
AM257	▲	MASTERCHESS	K7	130	123
AM258	▲	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	108	97
AM259	▲	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	162	146
AM260	▲	MILITRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	220	194
AM261	▲	MILITRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	220	194
AM262	▲	MINDSHADOW	K7	108	97
AM263	▲	MINDSHADOW	DSK	162	146
AM264	▲	MIRRORSOFT	K7	130	123
AM265	▲	MIRRORSOFT	DSK	180	169
AM266	▲	MISSION ESVASTOR	K7	108	97
AM267	▲	MISSION ESVASTOR	DSK	162	146
AM268	▲	MOLECULE MAN	K7	108	97
AM269	▲	MOLECULE MAN	DSK	162	146
AM270	▲	MOVIE	K7	103	78
AM271	▲	MOVIE	DSK	162	146
AM272	▲	MUSIC MACHINE	DSK	162	146
AM273	▲	NIGHTMARE RISING TORY	K7	108	97
AM274	▲	NIGHTMARE RISING TORY	DSK	162	146
AM275	▲	NODES OF YESOD	K7	130	99
AM276	▲	ONE MAN AND HIS DROIDS	DSK	180	169
AM277	▲	ORPHEE	K7	108	97
AM278	▲	ORPHEE	DSK	162	146
AM279	▲	PANDA	K7	108	97
AM280	▲	PANDAEMONE	K7	108	97
AM281	▲	PING PONG	DSK	162	146
AM282	▲	PING PONG	K7	108	97
AM283	▲	PLAN B	DSK	162	146
AM284	▲	POLYCUBE	K7	108	97
AM285	▲	POLYCUBE	DSK	162	146
AM286	▲	PROJECT FUTURE	K7	108	97
AM287	▲	PSI CHAMP	K7	108	97
AM288	▲	PSI CHAMP	DSK	162	146
AM289	▲	QUESTOR	K7	108	97
AM290	▲	QUESTOR	DSK	162	146
AM291	▲	RAID	K7	108	97
AM292	▲	RAID	DSK	162	146
AM293	▲	RASPUTINE	K7	108	97
AM294	▲	RASPUTINE	DSK	162	146
AM295	▲	RED ARROWS	K7	108	97
AM296	▲	RED ARROWS	DSK	162	146
AM297	▲	RED MOON	K7	108	97
AM298	▲	RED MOON	DSK	162	146
AM299	▲	REVENGE OF MUTANT	K7	108	97
AM300	▲	REVENGE OF MUTANT	DSK	162	146
AM301	▲	ROCCO	K7	108	97
AM302	▲	ROCCO	DSK	162	146
AM303	▲	ROCKY HORROR SHOW	K7	108	97
AM304	▲	ROCKY	K7	108	97
AM305	▲	ROCKY	DSK	162	146
AM306	▲	SEAS OF BLOOD	K7	108	97
AM307	▲	SEAS OF BLOOD	DSK	162	146
AM308	▲	SHOGUN	K7	123	108
AM309	▲	SHOGUN	DSK	180	169
AM310	▲	SILENT SERVICE	K7	108	97
AM311	▲	SILENT SERVICE	DSK	162	146
AM312	▲	SKYFOX	K7	108	97
AM313	▲	SKYFOX	DSK	162	146
AM314	▲	SPINDIZZY	DSK	162	146
AM315	▲	SPINDIZZY	K7	108	97
AM316	▲	SPITFIRE 40	K7	108	97
AM317	▲	SPITFIRE 40	DSK	162	146
AM318	▲	SPY VS SPY	K7	108	97
AM319	▲	SPY VS SPY	DSK	162	146
AM320	▲	SPY VS SPY TRILOGY	DSK	180	169
AM321	▲	SPY VS SPY TRILOGY	K7	130	123
AM322	▲	STARGLIDER	DSK	303	273
AM323	▲	STARGLIDER	K7	130	123
AM324	▲	STARSTRIKE	K7	108	97
AM325	▲	STARSTRIKE	DSK	162	146
AM326	▲	STRIP POKER	K7	108	97
AM327	▲	STRIP POKER	DSK	162	146
AM328	▲	SUPER ACTION	K7	108	97
AM329	▲	SUPER ACTION	DSK	162	146
AM330	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM331	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM332	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM333	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM334	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM335	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM336	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM337	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM338	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM339	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM340	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM341	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM342	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM343	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM344	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM345	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM346	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM347	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM348	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM349	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM350	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM351	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM352	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM353	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM354	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM355	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM356	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM357	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM358	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM359	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM360	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM361	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM362	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM363	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM364	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM365	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM366	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM367	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM368	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM369	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM370	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM371	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM372	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM373	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM374	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM375	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM376	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM377	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM378	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM379	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM380	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM381	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM382	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM383	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM384	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM385	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM386	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM387	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM388	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM389	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM390	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM391	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM392	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM393	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM394	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM395	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM396	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM397	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM398	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM399	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM400	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM401	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM402	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM403	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM404	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM405	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM406	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM407	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM408	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM409	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM410	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM411	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM412	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM413	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM414	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM415	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM416	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM417	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM418	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM419	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM420	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM421	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM422	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM423	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM424	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM425	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM426	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM427	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM428	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM429	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM430	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM431	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM432	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM433	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM434	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM435	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM436	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM437	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM438	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM439	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM440	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM441	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM442	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM443	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM444	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM445	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM446	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM447	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM448	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM449	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM450	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM451	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM452	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM453	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM454	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM455	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM456	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM457	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM458	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM459	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM460	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM461	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM462	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM463	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM464	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM465	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM466	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM467	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM468	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM469	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM470	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM471	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM472	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM473	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM474	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM475	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM476	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM477	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM478	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM479	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM480	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM481	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM482	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM483	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM484	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM485	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM486	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM487	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM488	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM489	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM490	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM491	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM492	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM493	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM494	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM495	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM496	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM497	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM498	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM499	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM500	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM501	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM502	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM503	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM504	▲	SUPERSTAR	K7	108	97
AM505	▲	SUPERSTAR	DSK	162	146
AM506	▲	SUPERSTAR	K7	108	97



COMMODORE

COM1	***	1984	[1984]	1984	147
COM2	* * *	ZZAP ! SIZZLERS	97	121	196
COM3	* * *	ZZAP ! SIZZLERS	97	121	196
COM4	* * *	*** PROTECTION	[194]	194	114
COM5	* * *	3-D CONSTRUCTION	97	121	196
COM6	* * *	747 PILOT	97	121	196
COM7	* * *	ACE/ATARI SILKIE/ 796 CITY	[194]	[194]	152
COM8	* * *	AMERICAN ROAD RACE	[194]	194	114
COM9	* * *	AMERICAN ROAD RACE	[194]	194	114
COM10	* * *	ARCADE HALL OF FAME	97	121	196
COM11	* * *	ARCADE HALL OF FAME	[194]	194	114
COM12	* * *	ARCHON	97	121	196
COM13	* * *	ARCHON 2	[194]	194	114
COM14	* * *	ARE PARADOX	97	121	196
COM15	* * *	ARE PARADOX	[194]	194	114
COM16	* * *	BACK TO THE FUTURE	97	121	196
COM17	* * *	BACK TO THE FUTURE	97	114	196
COM18	* * *	BALLBLAZER	[194]	194	114
COM19	* * *	BALLBLAZER	[194]	194	114
COM20	* * *	BARBARIAN (PALACE)	97	121	196
COM21	* * *	BATTLE OF BRITAIN	[194]	194	114
COM22	* * *	BATTLE OF BRITAIN	[194]	194	114
COM23	* * *	BATTLE OF BRITAIN	[194]	194	114
COM24	* * *	BEACH HEAD	97	121	196
COM25	* * *	BEACH HEAD	[194]	194	114
COM26	* * *	BIGGLES	97	121	196
COM27	* * *	BIGGLES	[194]	194	114
COM28	* * *	BLADE RUNNER	97	114	196
COM29	* * *	BLADE RUNNER	97	114	196
COM30	* * *	BLUE MAX	97	121	196
COM31	* * *	BLUE MAX	[194]	194	114
COM32	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM33	* * *	BOMBJACK	97	121	196
COM34	* * *	BOMBJACK	97	121	196
COM35	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM36	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM37	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM38	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM39	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM40	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM41	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM42	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM43	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM44	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM45	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM46	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM47	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM48	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM49	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM50	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM51	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM52	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM53	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM54	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM55	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM56	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM57	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM58	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM59	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM60	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM61	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM62	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM63	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM64	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM65	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM66	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM67	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM68	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM69	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM70	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM71	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM72	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM73	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM74	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM75	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM76	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM77	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM78	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM79	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM80	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM81	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM82	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM83	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM84	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM85	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM86	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM87	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM88	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM89	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM90	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM91	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM92	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM93	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM94	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM95	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM96	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM97	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM98	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM99	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM100	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM101	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM102	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM103	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM104	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM105	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM106	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM107	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM108	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM109	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM110	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM111	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM112	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM113	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM114	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM115	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM116	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM117	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM118	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM119	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM120	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM121	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM122	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM123	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM124	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM125	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM126	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM127	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM128	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM129	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM130	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM131	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM132	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM133	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM134	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM135	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM136	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM137	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM138	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM139	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM140	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM141	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM142	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM143	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM144	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM145	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM146	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM147	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM148	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM149	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM150	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM151	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM152	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM153	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM154	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM155	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM156	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM157	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM158	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM159	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM160	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM161	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM162	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM163	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM164	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM165	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM166	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM167	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM168	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM169	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM170	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM171	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM172	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM173	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM174	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM175	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM176	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM177	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM178	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM179	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM180	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM181	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM182	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM183	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM184	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM185	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM186	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM187	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM188	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM189	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM190	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM191	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM192	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM193	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM194	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM195	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM196	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM197	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM198	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM199	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114
COM200	* * *	BOMBJACK	[194]	194	114

ORIC

ORI01	* * *	1813	97	140	144
ORI02	* * *	2-D TENNIS	97	140	113
ORI03	* * *	3-D TIME TREK	97	140	113
ORI04	* * *	A VIEW TO A KILL	97	140	113
ORI05	* * *	ABOLE DOM	97	140	113
ORI06	* * *	ABSENSION'S RAGE	97	140	113
ORI07	* * *	ASSIMIL ARCADE	[97]	140	113
ORI08	* * *	ASSIMIL ARCADE	[97]	140	113
ORI09	* * *	ASSIMIL ARCADE	[97]	140	113
ORI10	* * *	ASSIMIL ARCADE	[97]	140	113
ORI11	* * *	ATLANTIS	97	140	113
ORI12	* * *	BASIC RUBE	[97]	140	113
ORI13	* * *	BASIC RUBE	[97]	140	113
ORI14	* * *	BIORHYTHMS	97	140	113
ORI15	* * *	BOMBS AWAY	97	140	113
ORI16	* * *	BOOT PANIQUE	97	140	113
ORI17	* * *	CHALLENGE MIKE	97	140	113
ORI18	* * *	CHALLENGE WIBE	97	140	113
ORI19	* * *	CHAMPIONS	97	140	113
ORI20	* * *	CHEVALIER REVIENT	97	140	113
ORI21	* * *	CHOPPER RESCUE	[97]	140	113
ORI22	* * *	CHOPPER RESCUE	[97]	140	113
ORI23	* * *	COBRA PANIQU	97	140	113
ORI24	* * *	COMPUTER GRAPHIQUE	[97]	140	113
ORI25	* * *	D.A.D.	97	140	113
ORI26	* * *	DEFENDER FOREX	97	140	113
ORI27	* * *	DEFENDER MISSILE	[97]	140	113
ORI28	* * *	DRACULA'S REVENGE	97	140	113
ORI29	* * *	EARNINGS	97	140	113
ORI30	* * *	ELECTRO STORM	97	140	113
ORI31	* * *	ELIMINE	97	140	113
ORI32	* * *	ELIMINE	97	140	113
ORI33	* * *	GALAXIANS	97	140	113
ORI34	* * *	GALERIES LEREGARDE	[97]	140	113
ORI35	* * *	HADES	[97]	140	113
ORI36	* * *	HANGMAN	97	140	113
ORI37	* * *	HANGMAN	97	140	113
ORI38	* * *	HIT'N'RUN	97	140	113
ORI39	* * *	HITCHHIKER	97	140	113
ORI40	* * *	HITCHHIKER	97	140	113
ORI41	* * *	KARATE	97	140	113
ORI42	* * *	KARATE	97	140	113
ORI43	* * *	LIGHTCYCLE	97	140	113
ORI44	* * *	LIGHTCYCLE	97	140	113
ORI45	* * *	LOBYLD	97	140	113
ORI46	* * *	MAGNETIC BUMPER	[97]	140	113
ORI47	* * *	MAGNETIC BUMPER	[97]	140	113
ORI48	* * *	MEURTRE A GRANDE VITESSE	[97]	140	113
ORI49	* * *	MONSTER DESSASSEUR	97	140	113
ORI50	* * *	MONSTER DESSASSEUR	97	140	113
ORI51	* * *	MULTIL SCREEN	[97]	140	113
ORI52	* * *	MULTIL SCREEN	[97]	140	113
ORI53	* * *	MUSICAL DESSINE	[97]	140	113
ORI54	* * *	MUSICAL DESSINE	[97]	140	113
ORI55	* * *	ORIC WORM	97	140	113
ORI56	* * *	ORIC WORM	97	140	113
ORI57	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI58	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI59	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI60	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI61	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI62	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI63	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI64	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI65	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI66	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI67	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI68	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI69	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI70	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI71	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI72	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI73	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI74	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI75	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI76	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI77	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI78	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI79	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI80	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI81	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI82	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI83	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI84	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI85	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI86	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI87	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI88	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI89	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI90	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI91	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI92	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI93	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI94	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI95	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI96	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI97	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI98	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI99	* * *	PAINTER	97	140	113
ORI100	* * *	PAINTER	97	140	113

SPECTRUM

SPE01	* * *	*** PROTOCOLS	97	101	164
SPE02	* * *	1942	97	101	164
SPE03	* * *	747 PILOT	97	101	164
SPE04	* * *	ALIEN 8	97	116	99
SPE05	* * *	ARCADE HALL OF FAME	97	101	164
SPE06	* * *	ARCHON	97	106	116
SPE07	* * *	ARCHON: CHALLENGE	97	101	164
SPE08	* * *	ARCHON: CHALLENGE	97	101	164
SPE09	* * *	BACK TO SKOOL	97	96	176
SPE10	* * *	BACK TO THE FUTURE	97	101	164
SPE11	* * *	BALLBLAZER	97	101	164
SPE12	* * *	BARBARIAN: ARCADE ROUND	97	101	164
SPE13	* * *	BARBARIAN: PALACE	97	101	164
SPE14	* * *	BASEBALL POWER MEWNAY	97	146	155
SPE15	* * *	BATTLE OF	97	101	164
SPE16	* * *	BEACH HEAD	97	101	164
SPE17	* * *	BEACH HEAD	97	101	164
SPE18	* * *	BIGGLES	97	101	164
SPE19	* * *	BLADE RUNNER	97	101	164
SPE20	* * *	BOMB JACK	97	101	164
SPE21	* * *	BOMB JACK (TWIN PACK)	97	84	76
SPE22	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE23	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE24	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE25	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE26	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE27	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE28	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE29	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE30	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE31	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE32	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE33	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE34	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE35	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE36	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE37	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE38	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE39	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE40	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE41	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE42	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE43	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE44	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE45	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE46	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE47	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE48	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE49	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE50	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE51	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE52	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE53	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE54	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE55	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE56	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE57	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE58	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE59	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE60	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE61	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE62	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE63	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE64	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE65	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE66	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE67	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE68	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE69	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE70	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE71	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE72	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE73	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE74	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE75	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE76	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE77	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE78	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE79	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE80	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE81	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE82	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE83	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE84	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE85	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE86	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE87	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE88	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE89	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE90	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE91	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE92	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE93	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE94	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE95	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE96	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE97	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE98	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE99	* * *	BOMBJACK	97	101	164
SPE100	* * *	BOMBJACK	97	101	164

MSX

MSX01	* * *	ABRAFFASTER SOFTCARD	[-]	69	91
MSX02	* * *	ALIEN 8	97	101	164
MSX03	* * *	ARCADE ADVENTURE	97	101	164
MSX04	* * *	ATHLETIC LAND	97	101	164
MSX05	* * *	ATHLETIC LAND	97	101	164
MSX06	* * *	ATTACKCHOPPER SOFTCARD	97	101	164
MSX07	* * *	BATTLE OF MIDWAY	97	114	99
MSX08	* * *	BEACH HEAD	97	101	164
MSX09	* * *	BLAGGER	97	101	164
MSX10	* * *	BOMBJACK 1	97	101	164
MSX11	* * *	BOMBJACK 2	97	101	164
MSX12	* * *	BOOGABOO	97	101	164
MSX13	* * *	BOOGABOO	97	101	164
MSX14	* * *	BOMBER	97	101	164
MSX15	* * *	BOMBJACK SOFTCARD	97	101	164
MSX16	* * *	CHACK'N POP	97	114	99
MSX17	* * *	CHACK'N POP	97	114	99
MSX18	* * *	CHOKO-O	97	101	164
MSX19	* * *	CHOPPER RESCUE	97	101	164
MSX20	* * *	CLASSIC ADVENTURES	97	101	164
MSX21	* * *	CLASSIC ADVENTURES	97	101	164
MSX22	* * *	COMIC BAKERY	97	101	164
MSX23	* * *	COMIC BAKERY	97	101	164
MSX24	* * *	DECATHLON	97	101	164
MSX25	* * *	DECATHLON	97	101	164
MSX26	* * *	EDDY II	97	101	164
MSX27	* * *	ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS	97	101	164
MSX28	* * *	FLIGHT PATH 737	97	101	164
MSX29	* * *	FLIGHT PATH 737	97	101	164
MSX30	* * *	FRUITY FRANK V2.99	97	101	164
MSX31	* * *	GALAXIAN	97	101	164
MSX32	* * *	GALAXIANS	97	101	164
MSX33	* * *	GHOSTBUSTERS	97	101	164
MSX34	* * *	GHOSTBUSTERS CAT	97	101	164
MSX35	* * *	H.E.R.O	97	101	164
MSX36	* * *	HEAD OVER HEELS	97	101	164
MSX37	* * *	HUNCHBACK	97	101	164
MSX38	* * *	HUNCHBACK 2	97	101	164
MSX39	* * *	HYPER RALLY	97	101	164
MSX40	* * *	JACK THE RIPPER	97	101	164
MSX41	* * *	JET SET WILLY	97	101	164
MSX42	* * *	JET SET WILLY II	97	101	164
MSX43	* * *	JET SET WILLY SOFTCARD	97	101	164
MSX44	* * *	JUMP JET	97	114	99
MSX45	* * *	KING'S VALLEY	97	101	164
MSX46	* * *	KING'S VALLEY II	97	101	164
MSX47	* * *	KNIGHTMARE	97	101	164
MSX48	* * *	KNIGHTMARE SOFTCARD	97	101	164
MSX49	* * *	LE MANS	97	101	164
MSX50	* * *	MACADAMIA BUMPER	97	101	164
MSX51	* * *	MACADAMIA BUMPER	97	101	164
MSX52	* * *	MAGICAL TREE	97	101	164
MSX53	* * *	MASTER OF THE LAMP	97	101	164
MSX54	* * *	MAZE	97	101	164
MSX55	* * *	MONOPOLY DERBY	97	101	164
MSX56	* * *	MONOPOLY DERBY	97	101	164
MSX57	* * *	MOON PATROL	97	101	164
MSX58	* * *	MOON PATROL	97	101	164
MSX59	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX60	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX61	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX62	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX63	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX64	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX65	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX66	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX67	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX68	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX69	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX70	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX71	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX72	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX73	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX74	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX75	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX76	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX77	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX78	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX79	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX80	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX81	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX82	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX83	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX84	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX85	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX86	* * *	MOONSWEEPER	97	101	164
MSX87	*

Petites Annonces

gratuites

ECHANGE joystick pistori contacts mercure et autofire. Recherche extensions et autres jeux disquettes 3"1/2. Tél. : 01 64 20 00 73 (après 18 heures).

Cherche 13 logiciels K7 originaux pour le jeux TO7/70 (Thomson) : Pole position, Bruce Lee, Hardbang, Hyper sports, Lunar jetman. Tél. : 77 66 04 47 (après 18h).

CHERCHE ici correspondant sur TO7/70 intéressé par Amstrad (j'en possède 240) Français Jean-Claude. Ouvrier les Marettes. Route de Janais. 53500 Le Sepey

ECHANGE jeux Thomson TO7/70 Original CPC 464 avec moniteur monochrome vert, joystick, nombreux logiciels jeux, imprimante DMP 2000, le tout 3 000 francs. Tél. : 16 (1) 60 14 26 26

VENDS Amstrad CPC 464 couleur d'octobre 1985, impression DMP 130, cablage moniteur, manuels, 20 jeux K7 + 2 jeux disquettes, le tout neuf, le tout en parfait état de marche : 2 500 francs 4500 F. Jean-Luc au (16) 1 43 06 85 72 le soir de la nuit.

ECHANGE logiciels sur 464, DDS 3, 1/4, réponse immédiate garantie échange uniquement. Le Pivert Henri, Foyer du soldat, 89300 Joigny

CHERCHE CPC 464 couleur ou monochrome DK'Tronics, 64 jeux, Hebdogiciel du n° 150 à 200, Amstrad Magazine n°5, CPC 464 Disquette, 2 débutez (sur Parsy). Vincent Ledoux au (1) 43 70 21 39 après 18 h.

ECHANGE de très nombreux programmes sur CPC 464 disquette. Liste contre 2 F en T.P. ou timbres. Recherche 001 et jeux d'échecs. Frédéric Rebours Jean Laurent, 5 rue Eugène-Martin, 44000 Lindbergh Nantes. Tél. : 40 45 93 49 (le soir après 19h).

ECHANGE programmes jeux logiciels récents et classiques (Dam, Move, Tau Ceti, Mater Kung-Fu, Elevat'r, Bruce Lee, Ghost Busters, Hyper sports, Lunar jetman, Pole position, Zaxxon, Zorro) sur TO7/70 ou MO5 les F1.10. Recherche également extension mémoire 256 K pour TO7/70. Jean-Claude Lemaire, 24, Grande Rue Couture, 77134 Les Ormes-sur-Voulzie

ECHANGE un baladeur peigne de legoland pour un baladeur sony. Recherche Hebdogiciel 1 à 150, Zaxxon, Golden Path, Sidoc Grand Prix, Cauldron 2, Bruce Lee, Ghostbusters, Hyper sports, Lunar jetman. Tél. : 16 (1) 64 39 03 03 (Nicolas), 11, rue du Docteur-Lancon, 02600 Saint-Michel. Tél. (16) 23 58 58 (Jean-Luc) après 18 h.

VENDS lecteur de disquettes 3"1/2 5/6 pour Amstrad CPC 464 ou 664 ou 6128 avec câble de connexion (achetés en août) 695 avec 20 disquettes vierges 3"1/2 + 2 jeux (Bruce Lee et Ghostbusters) + boîte de rangement pour disquettes 6128 ou 664. Excellente compatibilité. Tél. : 16 (1) 64 39 03 03 (Nicolas).

CHERCHE Amstrad/Basic DAMS (disquette Amstrad) pour CPC 464 ou 664. Tél. : 16 (1) 60 14 26 26 après 18h.

APPLE

VENDS Apple compatible, 128Ko, 2 drives avec contrôleur, carte 80 colonnes, carte Z80, joystick, souris, livres, docs, 100 disquettes, le tout 5000F (valeur 8000F). Tél. : 16 (1) 43 06 85 72.

Recherche programmes pc non démo du D'Hebdogiciel 1 à 150. Echange contre autres. Echange ou achète jeu pc chez Contactez Pierre-Yves Le Bihan, 3, rue Jean-Jaurès, 29000 Quimper. Tél. : 98 90 11 11.

VENDS original de Version Cad. 7OOF. Chercher Hebdogiciel 1 à 150 pour Apple II GS moderne. Frédéric Pontillo, moyens, 29000 Quimper. Tél. : 98 90 11 11.

A vendre pour Apple IIc, II e ou IIc, programmes d'application et jeux. Liste contre enveloppe timbrée. Intérêt d'origine. Programmes testés pascal. Jean-Pierre Bonnet, 3, rue Jean-Jaurès, 29000 Quimper. Tél. : 98 90 11 11. Appartenir 1b : 300F. Clickworks : 400F. Duckattack : 200F. Gamemaker : 200F. Graphic Magician : 200F. Lode Runner : 200F. Pinball Construction Set : 200F. Sargon III : 200F. Shuttle : 200F. Wizardry : 200F. Stores All : 700F (avec interface), interface pour imprimante parallèle : 500F. Tél. : 16 (1) 60 14 26 26 après 18h.

SHARP PC 1211, manuels, accessoires, 3e mémoire, imprimante CE 126P, 4 cassettes de jeux, interface K7 : 600F. Tél. (1) 46 65 49 36.

VENDS Apple IIc, 65C02, écran monochrome, 2 drives, souris, carte 80 colonnes, 128 Ko, 100 disquettes, livres, docs, le tout 5000 F. Tél. : 16 (1) 43 06 85 72.

VENDS Apple IIc, carte 16ème (couleur, 128 K, 80 colonnes, 2 drives, souris, 100 disquettes, livres, docs, le tout 5000 F. Tél. : 16 (1) 43 06 85 72.

Apple IIc, carte 16ème (couleur, 128 K, 80 colonnes, 2 drives, souris, 100 disquettes, livres, docs, le tout 5000 F. Tél. : 16 (1) 43 06 85 72.

ECHANGE de nombreuses nouveautés sur Apple IIGS contre jeux sur Amiga. Tél. : 16 (1) 43 06 11 00.

VENDS Apple IIc avec moniteur, souris, contrôleur, 2 drives, carte 80 colonnes, carte mémoire 128 Ko, carte Z80, carte imprimante parallèle, nombreux manuels et logiciels (150 disquettes) le tout en parfait état de fonctionnement d'origine : 6000 F à débattre. Pascal au (1) 30 90 33 43 81.

ECHANGE de nombreuses nouveautés sur Apple IIGS contre jeux sur Amiga. Tél. : 16 (1) 43 06 11 00.

VENDS Apple IIc avec moniteur, souris, contrôleur, 2 drives, carte 80 colonnes, carte mémoire 128 Ko, carte Z80, carte imprimante parallèle, nombreux manuels et logiciels (150 disquettes) le tout en parfait état de fonctionnement d'origine : 6000 F à débattre. Pascal au (1) 30 90 33 43 81.

ECHANGE programmes sur Apple IIGS contre programmes sur Amiga. Tél. : 16 (1) 43 06 11 00.

Cherche Origine Adventure, Wizard and the Princess, Ultima 1, Ultima 2, Ultima 3, Ultima 4, Bard's Tale, Count Toonin : 49F. Flight Path 737 : 20F. Castle Wolfenstein : 20F. Gato : 20F. Fly Simulator : 20F. Pig Eat Pig : 30F. Spy vs Spy : 30F. Arcade Classics : 30F. Mission Asteroid : 30F. Tau Ceti : 30F. Crisis Mountain : 30F. Nibbler : 30F. Ghosts of Gotz, ou disquette pour 100F. Les frais de port sont compris. Tél. : 16 (1) 60 14 26 26 après 18h. Echange également les nombreux jeux sur disquettes que je possède. Recherche également Ultima 5 et Wizardry 5. Tél. : 16 (1) 60 14 26 26 après 18h. Ou 63 19 56. (NDLC : Ce ne peut non, de notre part, être une publicité déguisée, car on ne fait jamais 7 à 8 pub un plus avec une série de note de bas de page. Ou alors, on est fou).

ECHANGE nombreuses docs pour logiciels sur Apple IIGS contre docs pour logiciels sur Amiga sur disquettes. Laurent Maurizio, 6, rue du Président-Wilson, 78230 Le Pecq. Tél. : 16 (1) 39 73 63 63.

CBM 64 Disk, K7, Cherche correspondants pour échanges de programmes. Tél. : 16 (1) 64 39 03 03 (Nicolas). Recherche toutes infos avec ou sans possible. Recherche Game Killer, imprimante. Tél. 48 68 00 73.

A l'occasion de ma séparation avec Commodore 64 je vends mon matériel et mes jeux (presque) neufs à un prix petit, petit. Patrick Ernadez, 16, rue Jean-Jaurès, 29000.

VENDS un convertisseur analogique RVB pour Commodore 64 : 1 000 F. Tél. : 16 (1) 64 39 03 03 (Nicolas).

VENDS Commodore 64, lecteur K7, lecteur disquettes, 1000 jeux et docs. Richard au (16) 20 54 58 74.

VENDS Commodore 128, une manette, un lecteur de disk 1541, une cartouche Fsi-basic, 500 jeux sur disquettes, le tout 3 000 francs. Tél. : 16 (1) 43 70 43 64. (NDLC : Le reste, j'ai rien compris ? Cobland) faut pas connaître).

ECHANGE nombreux logiciels dont nouveautés pour Commodore 64 sur disquettes. Recherche pour échange Cobol + et aide prêt à payer très cher. Recherche Ultima 5 et Wizardry 5. Christian Morestin. Tél. (16) 41 24 40 24.

CBM64 échange nombreux jeux et utilitaires divers sur disquettes Tél. (16) 53 86 54 72 (Jean-Luc) après 18 heures. Je recherche et je prête.

VENDS Commodore 128, lecteur de disquettes 1541, interface pour Secam, manette, nombreux logiciels et livres d'initiation : le tout 1 500 francs (valeur 2 500). Didier (NDLC : 1) 43 70 45 04.

VENDS Commodore 128, 2 lecteurs de disquettes 1541, interface pour Secam, manette, nombreux logiciels et livres d'initiation : le tout 1 500 francs (valeur 2 500). Didier (NDLC : 1) 43 70 45 04.

VENDS Commodore 128, lecteur de disquettes 1541, interface pour Secam, manette, nombreux logiciels et livres d'initiation : le tout 1 500 francs (valeur 2 500). Didier (NDLC : 1) 43 70 45 04.

ECHANGE programmes pour C64, contre programmes pour Amstrad CPC 464 disquette. Echange programmes originaux ou tout simplement autres programmes. Recherche également tous types de manuels et astuces inventeurs vos listes. Raphaël Bonnet, 3, rue Jean-Jaurès, 29000 Quimper. Tél. : 98 90 11 11 (le soir après 19h) (NDLC : Tu vois que je la passe bon pour échanger ton matériel).

ECHANGE jeux pour C64. En première plus de 1 000 jeux. Recherche également un Lord Basic pour 16KF ou contre 200 jeux Patrick Thebault, 18, rue Jean-Jaurès, 29000 Quimper. Recherche Mirax Tel. (16) 98 50 63 21.

ECHANGE programmes logiciels sur Spectrum 48K. Envoyer liste à Olivier Renard, 8, hameau de Bellevue, 78125 Poigny-la-Forêt. Tél. : 34 86 32 19.

Le Casmen Spectrum Club, cherche tout contact avec possesseurs Spectrum pour échange programmes, tromixes, etc. Christophe Lefebvre, 3, rue Jean-Jaurès, 29000 Quimper.

Parisien n'étant perdu dans la brousse échange programmes Spectrum 48K. Nombreuses nouveautés 2 jeux pour les meilleures nouveautés. Ecrire Bernard Gouyet, Domaine Bellevue, Groupe, Grassé Godbois Lucas, Haine, Ans Liège, Belgique. Tél. : 041 26 26 26 (Belgique).

VENDS ZX Spectrum 48K, 2 jeux : 800F. Parle 200 : 200F. Tél. : 16 (1) 64 39 03 03 (Nicolas).

VENDS ZX Spectrum 48K, adaptateur péritel, alimentation, manuels, nombreux jeux (Knight Lore, Alien 8, Pyjamarama, Underwurlde, Entombed, Enigma) 3 000 francs. Tél. : 16 (1) 43 06 85 72.

Recherche programmes sur Spectrum 48K. Echange tous jeux sur disquettes. Tél. : 16 (1) 64 39 03 03 (Nicolas).

VENDS ZX Spectrum 48K, adaptateur péritel, alimentation, manuels, nombreux jeux (Knight Lore, Alien 8, Pyjamarama, Underwurlde, Entombed, Enigma) 3 000 francs. Tél. : 16 (1) 43 06 85 72.

AMSTRAD

VENDS CPC 464 monochrome (7 mois), joystick, 99 logiciels (dont Beach Head, Gestion Domestique, Skyfox, Winter Games...), accessoires (cellule MHT, souris, Protext) 2 500F. Tél. : 23 60 27 39 Kristina 9 et 19h

ECHANGE programmes sur Amstrad CPC 464 disquettes, 200 logiciels environ sur dsk, 12 disquettes vierges, 2 livres sur le Basic, imprimante DMP130, Amstrad Magazine, moniteur monochrome couleur du n°48 à 104 pour 5000F. Laurent au (1) 45 62 41 76.

Amstradistes très pressé, échange plus de 250 logiciels contre utilitaire de gestion (Devi, Graphi-Golden, Master Kung-Fu, Obsaten, Pro Pong, Pro Tennis, Tau Ceti, Tomahawk, Zaxxon, Zorro) 3"pour 3"ou un chèque de 400 à 500 F. 644 son tout dsk (de préférence sous gestion). Michael Rachert, Route d'Hermanville, 14 Giuaze

ECHANGE divers logiciels très célèbres et très récents : Tau Ceti, Move, V..., Fighting Warrior, Bruce Lee, Ghostbusters, Hyper sports, Lunar jetman, de 300F contre une valeur équivalente de logiciels récents. Recherche également le 2e volume de disquettes Pcw 8256 et logiciels de gestion. Jean-Claude Yelou, 72, Grande-Rue, 77114 Gouaix.

ECHANGE nombreux jeux sur disquettes. Cyril Courtat, 25, rue Anatole-France, 76360 Montivilliers. Tél. (16) 35 30 41 41.

VENDS CPC 464 couleur, bon état, un joystick autofeu et trois cassettes de jeux (Commando, Football Manager, jeux olympiques, 5 utilitaires avec notice (Graphi-Pen, Tasword, Tas-Sign, Tasprint, Printmaster, Tas-Sign, Basic, 3 livres sur l'Amstrad, 3"1/4 vierges, papier imprimante, le tout 2000F. Ave ou Tél. : 61 97 51 92 (le soir).

VENDS Amstrad 6128 couleur, joystick Quickshot, un ordinateur jaune neuf, 40 K, nombreux programmes sur dsk plus, utilitaires, CPM, manuels en français. Tél. : 16 (1) 30 42 76 06.

VENDS ordinateur Amstrad PCW8256 complet, garantie : 5000F. Tél. (16) 73 91 41 39.

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, 3"1/2 5/6", cable imprimante DMP 2000, logiciels originaux (Tau Ceti, Bruce Lee, Lunar Jetman, Ghostbusters, Hyper Sports, Pole Position, Zaxxon, Sidoc Grand Prix, Cauldron 2), Basic Compiler, Basic Studio, Hebdogiciel 1 à 150, Amstrad Magazine 1 à 5, Basic Expert, Basic Avancé, Basic Débutez, Basic Débutez 2, Basic Débutez 3, Basic Débutez 4, Basic Débutez 5, Basic Débutez 6, Basic Débutez 7, Basic Débutez 8, Basic Débutez 9, Basic Débutez 10, Basic Débutez 11, Basic Débutez 12, Basic Débutez 13, Basic Débutez 14, Basic Débutez

MUSIQUE

EDITO

Saviez-vous que parmi toutes les nouvelles sorties de disques, on ne peut plus abondantes ces temps-ci, celle du dernier Miles Davis, intitulé "Tutu" en hommage à l'un des meilleurs représentants de la lutte des Noirs en Afrique du Sud, est intervenue mystérieusement le 29 septembre...sauf en France, où vous devriez cependant le trouver sans tarder. Dès qu'on l'a on vous en parle, promis ?

BEN

PRETENDERS

Trente cinq ans, vous percaînts, toujours aussi rock'n'roll avec ses minitaines noires et son blouson de cuir, Chrissie Hynde a conservé la même simplicité qu'il y a plus de dix ans, lorsqu'elle zonait dans les Halles, à l'Open Market, donnant l'occasion passagèrement la chanteuse des Frenchies, groupe parisien sans lendemain. Depuis, elle a beau avoir fondé l'un des meilleurs groupes de rock sur la planète, abouché successivement Ray Davis (de son état chanteur des Kinks) et Jim Kerr (âme vocale des Simple Minds), mettre deux beaux enfants au monde, Chrissie n'est toujours pas prête à faire la moindre concession, ni à se comporter en star stupide. Elle nous laisse juger de la musique de "Get Close" et de la nouvelle mouture des Pretenders. Elle et le guitariste Robbie McIntosh sont les seuls à avoir pris part à la plus récente formation. Chrissie restant l'unique survivante des Pretenders du premier disque (James Honeyman Scott et Pete Farndon sont morts, Martin Chambers a plus ou moins exclu du groupe). Les Pretenders version 86, c'est donc en plus de Chrissie et Robbie : Blair Cunningham (ex-Haircut 100) à la batterie, T.M. Stevens (ex-Rod Stewart) sort d'un album et d'une tournée avec James Brown) à la basse et Bernie Worrell (participant acidu de la Material connection et des débres de George Clinton) aux claviers. Pour vous, Chrissie s'est laissé questionner.

SHOW DEVANT
* STEPHAN EICHER, le 16/9 : Le Mans.

QUESTION : Sur les cinq membres du groupe, il y a maintenant trois Noirs (à la batterie, à la basse et aux claviers), c'est plutôt lunky comme formation, non ?

CHRISSIE HYNDE : Oui, on peut dire que c'est une sorte de groupe noir... Il y a des morceaux funky qui sonnent très black. Mais je trouve qu'il est difficile aujourd'hui de déterminer ce qui est blanc et ce qui est noir. Parce que les groupes noirs américains évoluent ne sonnent plus traditionnellement "noir". Souvent même, ils sonnent très blanc - en particulier quand ils font de la pop. Regardez Prince. Je suis sans doute plus "noire" que Whitney Houston.

SHOW DEVANT
* GOLD + SERGE GAINSBOURG, le 19/10 : Paris (Olympia).

Q. : Est-ce qui vous a fait changer le groupe ?

C.H. : J'avais seulement envie d'essayer d'autres gens, qui apportaient un feeling différent à la musique des Pretenders. Ce n'était pas une question de personnalité, de mésentente, c'était exactement la même raison qui m'a poussée à changer de producteur : pour avoir d'autres influences, ratraichir notre musique.

Q. : Et qu'est-il advenu de Martin Chambers ?

C.H. : Il n'a joué que sur un titre de cet album et on a employé trois autres batteurs pour le reste. Il ne fera pas partie de notre prochaine tournée. Ce n'est pas que je n'aimerais pas retravailler avec lui, mais il y a des morceaux de cet album sur lesquels il n'aurait pas pu donner le bon feeling : les titres funky en particulier... Je voulais avoir des titres à danser sur ce disque, parce que j'ai toujours beaucoup regretté qu'il n'y ait pas un seul morceau danseable sur les trois premiers Pretenders. Je l'ai toujours pris comme un échec personnel et c'est la raison essentielle qui m'a incitée à

changer de musiciens.(...) Il me semble qu'en 1980, il est difficile d'avoir la même attitude que dans les années 60, où on réfléchissait essentiellement en termes de groupes soudés. Aujourd'hui, il paraît inconcevable de garder les cinq mêmes personnes ensemble sur une période de cinq à dix ans et d'attendre d'eux qu'ils aient toujours le même type d'inspiration, la même façon de voir les choses, les mêmes intérêts, les mêmes goûts musicaux. Quand on veut continuer à être créatif, je crois qu'il faut suivre son impulsion naturelle. Et surtout ne pas garder les mêmes schémas pour une simple question d'image. Dans mon cas, de toute façon, ce n'était pas possible, puisque deux des Pretenders sont morts... J'aime bien "Brave voyage !" (en français). Qu'est-ce que je pouvais faire ? Le groupe était fichu !...

SHOW DEVANT
* DOGS, le 10/10 : Chelsea(?). le 11/10 : La Roche-sur-Yon. le 15/10 : Orléans. le 16/10 : Rouen.

Q. : L'option plus soul de cet album, est-ce une manière pour vous de remettre au goût du jour ce feeling qui caractérisait le style R&B des années 50/60 ?

C.H. : Non, à vrai dire, je fais mon truc et il est difficile pour moi de ne pas être influencée par les 50/60, puisque je suis née en 1951. Le nom même de Pretenders m'a été inspiré par la version de "Great Pretender" interprétée par Sam Cooke. Donc, évidemment, c'est une de mes grandes influences, dans la mesure où c'est aussi la musique que j'écoute le plus. Mais je n'ai jamais écouté James Brown plus que les Yonks... Et je ne fais pas un effort particulier pour "faire de la soul". Ce serait antinaturel pour moi.

Q. : Pourquoi avoir choisi Jimmy Iovine et Bob Clearmountain à la production ? (Producteurs vedettes on se souviendra qu'ils se sont illustrés avec Springsteen, mais aussi sur le dernier album des Simple Minds).

C.H. : En fait, Jimmy lovine a toujours voulu travailler avec les Pretenders depuis le début, c'est moi même ce qu'il affirme. Quand il a su que je ne voulais pas reprendre Chris Thomas à la production, il s'est mis à m'appeler tous les jours. Il m'a si bien embobinée qu'il m'a finalement accepter de travailler avec lui. Mais je ne le regrette absolument pas.

Q. : Une fois qu'il a eu une influence sur vos dernières compositions ?

SHOW DEVANT
* ETIENNE DAHO, le 15/10 : Reims ; le 16/10 : Caen.

C.H. : Oui, il m'a beaucoup influencée, ces dernières années. Il m'a surtout beaucoup encouragée. Parce que j'ai une tendance à publier que je fais partie d'un groupe de rock, dès que j'ai lire la moindre chanson. C'est plus du tout le même et il faut qu'on me rappelle que je suis aussi cette fille sur scène avec sa guitare... Mais, vous savez, je suis très influençable, ce qui ne veut pas dire que je copie les autres.

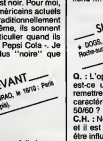
Q. : Vous êtes mariés, vous avez des enfants, comment parvenez-vous à vous voir, lui étant très occupé avec Simple Minds, vous avec Pretenders ?

C.H. : Et bien, on n'y arrive pas

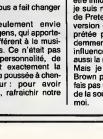
WALK THE WEST

"Walk The West"
(Capitol/Pathé Marconi)

Le bonne surprise de la semaine ! Alors que je ne savais plus où donner ce à tête entre le dernier Tina Turner, le dernier Huey Lewis, le dernier Paul McCartney, le dernier Lionel Richie, le dernier Cyndi Lauper, le dernier James Brown (dont les chroniques viendront en leur temps, rassurez-vous), c'est un outsider



qui s'imposait sur ma platine. Walk The West, c'est un son, une fraîcheur, une énergie qui font vraiment du bien en comparaison des "produits" hyper-calibrés que nous servent les vieux routés des hit-parades. Walk The West, c'est quatre gosses, dont deux frères, John et Will Goldie-mon (respectivement à la basse et à la guitare lead - Wow ! ce son, mon cochon !),



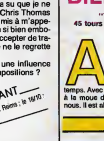
BILLY IDEL

"To Be A Lover"
45 tours (Chrysalis/Phonogram)

Après un accouchement difficile, "Whiplash Smile", le nouvel album de Billy Idol, qu'annonce ce simple, a enfin vu le jour. Autant le dire, on ne regrette pas d'avoir attendu si longtemps. Avec "To Be A Lover", le décalage à la moue d'enfer ne se moque pas de nous. Il est stil repéché ce monceau dans les tiroirs de chez Stax, où il dormait depuis que Booker T. Jones et William Bell l'avaient créé dans les années 60. Mais il évite l'écueil nostalgique en le remaniaant à sa propre sauce, mâchant le texte, le tassant grondar du fond de ses poumons, lui insuffirent un parfaire digne des premiers rockers, mais sur le mode des années 80. Epaulé par ses deux inséparables associés créatifs Steve Stevens aux débauches guitaristiques et Keith Forsey à la production, Billy Idol pesse l'overdrive sans forcer, confirmant que le nom qu'il s'est donné n'a rien d'une usurpation. Décidément sur ce rocker-lover pour déclencher vos passions !

RAMONES

"Something To Believe In"
45 tours (Sire/Barclay)



Là, je vous en parle surtout pour vous montrer la pochette : assez étrange, n'est-ce pas ? C'est en fait l'image qu'ils ont choisie pour illustrer le titre de leur album "Animal Boy" (dont la pochette est tout aussi étrange mais moche). A part ça, le morceau qui lui sert de simple est pour le moins embrayé et asseptisé (pour du Ramones, s'entend). On écouterait ce titre avec un intérêt amoindri, on pourrait croire qu'il s'agit d'un enregistrement posthume de Télephone. Et on n'est pas le bon D. "Something To Believe In Why Drink", hymne délibérément stupide et primaire, qui peut sauver du désastre. Cela dit, vous verrez une photo frète de "Freaks" au recto de la pochette. Les Ramones nous le tiennent au took qu'ils ne s'y prendraient pas autrement.

INFOS TOUT POIL

* Petit à petit, l'oiz de ne pas y toucher, la pouvoir réactionnaire s'insinue dans tous les rouages rien et place du temps où la politique culturelle se montrait bienveillante et stimulatrice d'initiatives. Comme par hasard, ce sont les lieux où se produisent des musiciens d'un type un peu trop branaé au trop "métissonnant" que sont les premiers touchés. Les animateurs du Phil'One se sont donc vu refuser le renouvellement de leur bail d'occupation durant l'été. Et depuis septembre, les restaurants où se produisent traditionnellement des artistes africains forment les-uns après les autres, sous prétextes sécuritaires.

* Régulièrement, des petits malins s'amusent à commander d'innombrables pétitions pour alimenter leur imprimerie délicieuse. Malheureusement, le plupart d'entre eux sont bon de posséder l'humour d'un Coluche. C'est le cas de ceux qui sous le nom de "Le Ministère", viennent de commettre le 45 tours "10 % " supposé rouler dans la farine "l'affreux national". Prenez-nous, si vous Bashung, j'aurais pas apprécié qu'on me pompe comme ça - gratuitement, qui n'a pas ses ? Pourquoi j'en cause, dans ?

* Le Salon du tremplin "Hexagonal Rock 86" se déroulera à Toulouse, le 6 novembre prochain.

* Etienne Daho a décidé de tester le degré d'amour que lui porte ses fans, en passant Elli Medeiro pour faire sa première partie à l'Olympia. Supporter les courriements hors ton de Fe-eurin poujpoumnis est une épreuve que je ne saurai jamais pourrait s'passer.

une aventure de WILLIAM LEHÉROS par jemenu :
LE BARBECUE
WILLIAM LEHÉROS ÉTAIT UN MONSIEUR TRÈS GENTIL ET TRÈS POLI
BONJOUR MSIEU LE FEF
MAIS COMME IL ÉTAIT TRÈS LAID PERSONNE NE LUI PARLAIT ET AUCUNE SECRÉTAIRE DE SON BUREAU NE VOULAIT SE MARIER AVEC LUI.
VOUS VOULEZ M'ÉPOUSER, MAMMZELLE VILMAINE ?
OH BEN NON ALORS
ALORS WILLIAM SE CONSOLAIT AVEC SON MÉTIER D'ORDINATRISTE. IL AIMAIT BEAUCOUP LES ORDINATEURS QUI, ÉTAIENT LES SEULES PERSONNES À ÊTRE GENTILLES AVEC LUI.
BONJOUR MAKIMPOF
BONJOUR WILLIAM
ET GRÂCE À EUX WILLIAM LEHÉROS PASSAIT UNE VIE HEUREUSE. MAIS CE JOUR-LÀ...
HERVÉ NERGI AVAIT EU LA SYMPATHIQUE IDÉE D'ORGANISER À L'OCCASION DE LA FÊTE DU DIRECTEUR UNE PETITE BARBECUE-PARTY DANS LA COUR DU BUREAU.
HA HA Y'A QUE ÇA DE VRAI LE BARBECUE
TRÈS BONNE IDÉE HERGI !
EH ! BARBECUE BARBE AU CUL KHA KHA
HOO, NIMOI-EUH, PENIS-SOIR !
SOUDAIN...
ZUT ! J'AI OUBLIÉ L'ALLUME-BARBECUE DANS MON BUREAU !!
BÉN ON N'A QU'À Y ENVOYER WILLIAM !
AH OUAIS ! VA CHERCHER WILLIAM !
HA HA
WILLIAM A UN PINCEMENT AU CŒUR. VA-T-IL POUVOIR RÉUSSIR UNE SI DÉLICATE MISSION, LUI QUI EST MYOPE COMME UN OBJET DE BOEUF EN GELÉE ?
MON DIEU
MON DIEU
HA HA HA HA HA
SURTOUT QU'IL N'A JAMAIS VU D'ALLUME-BARBECUE DE SA VIE. MAIS IL TROUVE DANS LE BUREAU D'HERVÉ NERGI UNE PILE DE PETITS OBJETS NOIRS QUI NE PEUVENT ÊTRE QUE ÇA.
GOLD
MON DIEU
ET COMME QUAND IL REVIENT SES COLLÈGUES SE SONT ÉLOIGNÉS POUR PLAISANTER, IL A UNE IDÉE FANTASTIQUE.
EH GILMAINE PAYE VOIR TES HICHONS
GOOOOH
ALLUME LE BARBECUE MOI-MÊME, J'AURAI PEUT-ÊTRE UNE AUGMENTATION !!
KHA KHA KHA
ALLEZ SOIT ÇA SERA UNE FAN !
MAIS HÉLAS...
HA HA HA WILLIAM A ALLUMÉ LE BARBECUE
MAIS ? QU'EST-CE QUE C'EST QUE... ?
!! DES DISQUETTES !?
TOUTES LES DISQUETTES DE LA SOCIÉTÉ !!!
DE RAGE, LE DIRECTEUR A ARRACHÉ UN BRAS À WILLIAM, ET TOUS LES EMPLOYÉS EN FONT DES MERGUEZ.
POUR SE CONSOLER, WILLIAM S'EST ACHETÉ UN PORTE-CLÉS ORDINATEUR, MAIS COMME IL N'A PAS DE MAISON, IL N'A PAS DE CLÉS À Y ACCROCHER.
FIN

B.D.!

EBDITO

Chers amis bécophiles, cette semaine, il n'y aura pas d'édito. A la place, il y aura un petit article vous vantant les mérites du dernier Ben-Antonio qui est très bien et qui n'a amélioré de but ne peut pas rater sous peine de passer pour un gros con. Parce que San-Antonio influence tout le monde, y compris les auteurs de bd. Donc, son dernier est très bien. Il y a la Couleur Pourpre, aussi, donc je voulais vous parler parce que j'ai trouvé ça très bien. C'est pas un bouquin, c'est un film. Et tombez pas dans le piège du snobisme ou, on choisit une musique, une bagnolerie, et alors ? Ça dégage, non ? Bon, et puis ceux qui ont raté l'interview de Mc Cartney aux Enfants du Rock sont des gros con. Je suis méchant, cette semaine, hein ? C'est ça le tolérance (je dis à cause du FigMag ou base sa pulsion sur le fait que pouvoir lire le FigMag, c'est la libération ! A moins, pouvoir lire l'Huma Dimanche aussi, c'est du libéralisme. Et aussi Pif Gadjet, et Maisons et Jardins, et Enclumes et Forgerons...).

BD Parade!

SAISON DES AMOURS	REISER	17
DOCTEUR VENTOUSE 2	BRETECHER	16
SAMBRE	YSLAIRE BALAC	16
VENT DU SOIR	BINET	16
EXECUTIVE WOMAN	VEYRON	16
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	SADOUL	16
LE BOUT DE LA PISTE	CHARLIER GIRAUD	16
LE GENIE DU SICILE	FRANC	16
TUCK FLY AND DOMB	MAX OUIN	16
LES MUTANTS DE XANAIA	ROSINSKI DUCHATEAU	16
CAPTI'S BD CHICS	CEPPI	16
KOGARATSU	MICHETZ BOSSE	16
MAGNUS	MAGNUS	16
LE POIGNARD D'ISTAMBOUL	ZENTNER/PELLEJERO	16
RETOUR	BERNET ABLAI	16
CARNAGE +	BERNET TRILLO	16
LES CRIS DE PAUL	COLLECTIF	15
UN MAX DE MAD	COLLECTIF	15
SUDOR SUDACA	MUNOZ SAMPAYO	15
AUX YEUX D'EUROS	CAUVIN	15
DECRESCENDO	PTILUC	14
A LA VIE A LA MORT	VANDER MAKYO	14
UNE NUIT CHEZ TENNESSEE	AUTHEMAN	14
UN HOMME DE PERSONNE	OPPEN	14
CADAVRES EN SOLDE	SAMPAYO SOLANO LOPEZ	14
BARBE-NOIRE ET LES INDIENS	REMACLE	14
SUPERWEST	MATTIOLI	14
OBJECTIF DANGER	ROBBINS	14

PSEUDO

D'après vous, pourquoi l'auteur signe Jean-Pol, hein ? Pourquoi il ne signe pas "Jacques Dufour, 364 rue Madame, 75006 Paris, vous pouvez envoyer vos compliments à l'adresse sus-indiquée" ? Je vais vous le dire : parce qu'il a honte. C'est purement alimentaire, ce genre d'albums, c'est pas pour le glore. De toute façon, quelqu'un qui s'inspire outrant de Tebary ne peut pas faire ça pour le plaisir. Quand on dessine par passion, on essaye de se chercher un style, on ne fait pas dans le genre "Je vais prendre les quatre premiers mots en bd et je vais en faire une synthèse, comme ça on sera sûr d'en vendre au moins quelques-uns." Vous avez compris ! l'album en question fait malheureusement partie du genre en question. Des fois, j'ai envie de vous dire qu'il faut pas se moquer de ses lecteurs à ce point. Des fois, j'ai envie de vous dire que si vous n'avez rien à dire, vous feriez mieux de vous taire ! Tu parles, Charles. A côté d'eux vingt ou trente bons albums qui paraissent par an, je me sape tous les autres. Anne et Peter, faut l'avoir vu pour le croire. C'est creux à un point que c'en est pas possible. Même pour les enfants, ça doit être chiant. Mieux vaut un bon vieux Babar tout de suite.

LE SULTAN DE NABAB-EL-CHISCH *(l'espère que ce non sequitur-ci vous rira les mêmes)* **de RYSSACK et JEAN-POL chez FLEURUS, 33 balles.**

JOLE

Bon. Quand j'ai vu l'album, enfin, quand je l'ai feuilleté, je me suis dit : "Tiens. Cabanes fait dans la couleur avec plus de soin." J'ai ouvert, j'ai feuilleter, et intérieurement je me suis confié que ça ressemblait beaucoup à du Hausenstein. Ensuite, j'ai regardé les dessins avec application et je me suis dit : "Tiens, Fitzelfis fait du Cabanes, maintenant !" Après, j'ai réfléchi que le plus simple était de regarder la couverture et je me suis aperçu que c'était ni du Cabanes ni du Fitzelfis ou Hausenstein, mais du Suydam, qui est un très bon dessinateur.

Finalement, j'ai décidé de le lire et j'ai rien compris du tout. Enfin, plutôt si, j'ai tout compris et ça m'emoche bien parce que c'est un peu peuvre. Si vous voulez, c'est une métaphore sur la vie, sauf qu'au lieu d'être humains dans une boutanigne, c'est des monstres dans un monde bizarre. Pourtant, on le sait, qu'il faut pas s'attaquer à la logique sociale en changeant les apparences des gens. Tens, y a qu'à voir le Bébête Show, à force de faire des parodies pour faire dire que c'est pas les vrais hommes politiques qui parlent, c'est devenu rui-

Là, c'est pareil. Par contre, si c'est pour retapisser votre salon, c'est du meilleur offre. Cuelx dessins ! Quel-se-que c'est mieux ! Et puis comme de toutes façons on ne comprend pas l'histoire, on peut me garder que les meilleurs dessins.

MUDWOG de SUYDAM chez GLÉNAT, 59 balles.

LE BOUT DU TUNNEL

Tiens, une dépêche vient de tomber sur mon télétypritant :

FRA - 14h19 - BD ELIJAS

Un nouveau Bluberry vient de sortir - L'aventure qui avait débuté voici une quinzaine de tomes s'achève enfin - Reboul - d' abord, Bluberry est accusé d'avoir détourné ou volé des centaines de millions de dollars - Ensuite, on l' accuse d' avoir volé un trésor aux Indiens Sioux - Puis on l' accuse d' avoir tué le papa - Puis d' être à l'origine de la mission - Puis d'être porteur du Sida - Bref, Bluberry se débat dans les embrouilles - Ça fait 10 ans que ça dure - Ils se demandaient quand ça finirait - C'est fini - Le dernier album vient de sortir - Tout se dénoue - Je vous dirais pas gâcher votre plaisir, mais Bluberry est innocent - Et pus tire la fin d'une histoire en quinze tomes, c'est comme arrêter de se taper sur la tête avec un marteau - Ça fait du bien - Je parle pas du dessin, vous connaissez - Un parfait JIG BLUSAB - End of transmission

LE BOUT DE LA PISTE de CHARLIER et GIRAUD chez NOVEDI, 39 balles.

ENCORE EUX ?

Jeu. Qu'est-ce qui est vieux, dépassé, sans intérêt, dessiné sans passion, mal coloré, mal dialogué, réédité par les éditions Récréabull qui nous feront toujours sûrement rire, et qui coûte 39 balles ? Vous me trouvez pas ? C'est le cinquième tome de Captain Jeet, de F. Funcken. Pour la peine, comme vous avez pas trop l'habitude, je vous l'explique. Voyons, qu'est-ce que je vais vous donner ? Ah, je sais : vous allez lire l'album. Ah ah ! Non, je déconne, je suis pas si sélaud, quand même ! J'effigierais pas ce même à mon pire ennemi. Par contre, comme je ne suis pas chier, je vous relie l'un que réplique marrante ce tout l'album : "Monsieur Bonnes de capédodieu !" Voilà. Vous avez l'essentiel. Merci Milou, on (ils) ne saurons ont le droit de dire "merci mon chien").

EN GARDE, CAPITAN de L. et F. FUNCKEN chez RECRÉABULL, 36 francs.

SEMPITERNEL

A chaque fois que je crois que je suis tranquille pour un moment, ça recontinue encore et encore. Un nouveau Sirius. Merde, je croyais en être débarrassé. Comment faire pour qu'il n'y ait pas de nouveaux Sirius ? Je vais lui téléphoner et essayer de le raisonner. C'est vrai, il serait certainement un excellent gardinier, ou un très bon menuisier. D'ailleurs, on peut faire des stages pour sa reciyler, même quand on est vieux. Même quand on est Sirius. Ou alors tiens, je vais lui téléphoner et je vais lui envoyer des ultrasons dans le combiné. Ou alors je lui envoie du Ghostbusters, pour lui faire voir. Pour qu'il ait bien honte. Qu'il comprenne que la bd est une chose trop sérieuse pour la confier à des pros.

L'OR DU GOUFFRE de SIRIUS chez DUPUIS, 35 balles.

FINI ?

Je croyais qu'on n'en ferait plus des histoires où des mômes découvrent d'abord un parchemin qui indique un trésor, puis le trésor indiqué par le parchemin, ne passant par 48 pages qui ne servent qu'à décoder ledit parchemin ! J'espérais que tond de moi-même que c'était révolu, cette époque-là ! Après tout, on n'a jamais fait mieux que le Club des Cinq, c'est inutile de se creuser dans le créneau ! Eh ben si, Grégory et Goux s'y vautrent, avec une première erreur : les personnages, Fripounet et Marisette, sont nuls. une deuxième erreur : le scénario est mois au possible, une troisième erreur : c'est mal dessiné, une quatrième erreur : c'est mal pompé sur le Club des Cinq (j'erme tellement le Club des Cinq qu'un jour je vous ferai un historique) et une cinquième erreur : c'est nul, etc., etc. Un album plein d'erreurs, en somme, coco.

LA NUIT DU SANGLIER de GREGORY et GOUX chez FLEURUS, 36 balles.

SHOW

BRAVE CON

Ah, Dan Cooper, sacré con. Comme c'est con. J'en reviens pas. C'est comme Michel Vaillant, mais au lieu de pâtrer des bagnoles, Dan Cooper pilote des avions. Alors on a créé aux plens serrés sur des avions, avec des petites fléches qui indiquent où se trouve le tuselage, l'équipement UHF, le cône en fibre de verre interchangeable qui peut contenir des radars latéraux, des équipements électroniques de reconnaissance ou des brouilleurs puissants (non, c'est vrai). Ça va bien dans un manuel de pilotage, mais c'est un peu chiant en bd. Bon, alors ce brave con de Dan Cooper va rencontrer des tas de problèmes, il va fait descendre en plein vol et rouler à sterrin de justesse s'il y a tirant avec une foulure du poignet et je trouve ça nul parce qu'il y a deux jours j'ai renversé une grenouère en moto et ça m'a provoqué beaucoup plus de plaisir que la lecture de l'histoire d'un con qui réussit à poser un mini en hammac. Mais qué l'épreuve de la joie à renverser des grands-mères, mais j'ai été bien content quand j'ai vu qu'elle avait rien et comme j'ai pas d'assurance, j'avais peur d'avoir des emmerdes. En plus, ma vie à moi est beaucoup plus palpitante et trépidante que celle de Dan Cooper.

DRAGON LADY de WEINBERG chez NOVEDI, 39 francs.

BEMOL

Un album comme ça, ça part d'un bon sentiment, y a pas. Rien que le titre est pôl : roquem en fa dièse mineur. Le fa dièse mineur, c'est toujours beau. Mou, je sous en train d'explorer une branche de la musique qu'on a trop tendance à lasser de côté : l'immobilisme. Il suffit de placquer un accord triste et de ne plus bouger pendant au moins cinq minutes. Après, on rajoute des petites variations subtiles, ou alors des bruits à peine audibles. C'est vachement beau. Bon, quand on s'attend à du hard, on s'emmerde un peu, mais mou, j'aime bien. C'est dommage qu'à part le titre, ça tienne pas la distance. La dessin aussi des fois que Carpentrie se sere cégagé de l'influence néfaste et mélasine et Hugo Pratt (c'est pas Pratt qui est malsain, c'est le fait d'être influencé) et le scénario sera intéressant quand il se sera sorti des polars à la petite semaine. Faut faire gaffe aux influences, c'est très dangereux. Moi-même, des fois, je sus influencé par Filippini et je me prends à écrire des trucs du style : "ce merveilleux auteur que l'on avait découvert avec plaisir dans les pages de Blek-Le-Rock spécial 43 en février 85 a trui pour plaire : son dernier album est rempli de petits dessins superbes avec plein de couleurs dans tous les sens, et pour couronner le tout, il y a même des dialogues formidables. En plus, l'auteur lui-même est très sympathique, et son éditeur est super-sympa et vous êtes tous un bon gros tas de chouettes copains". Heureusement, je me reprends rapidement : "C'est dans la merde !" Ouf, pour une fois après tout. Faut pas essayer ce soper.

REQUIEM EN FA DIESE MINEUR de CARPENTRIE chez ANSALDI, 44 balles.

SALUT LA PROMO

VOIR PAGE 22

UN 16-32 BITS A 3990 F TTC ?

520 STF : LE 16-32 BITS GRAND PUBLIC

Configuration de base

- Unité centrale 512 Ko.
- 3 slots.
- Lecteur de disquette intégré 3,5" 360 Ko.
- Sortie couleur RVB/péritel.
- Câble péritel/vidéo in.
- Langages BASIC et LOGO.
- Environnement graphique GEM : (fenêtres, icônes...).
- Système d'exploitation TOS en ROM.

Couleurs

- Sortie couleur RVB/PÉRITEL.
- palette de 512 couleurs.
- 3 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu.
- 640*200 pixels en 4 couleurs.
- 320*200 pixels en 16 couleurs.

Architecture

- Micro-processeur ultra-rapide 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz.
- 4 coprocesseurs.

Clavier

- Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 touches de Fonction (4 programmables par touche).
- Pavé numérique de 18 touches.
- Pavé de commande du curseur.

Interfaces Intégrés

- Interface vidéo monochrome haute résolution (640/400 pixels).
- Interface pour second lecteur de disquette.
- Interface série RS 232 C.
- Interface parallèle Centronics.
- Interface manette de commande.
- Port cartouche.
- Interface disque dur haute vitesse : 10 Mégabits par seconde.

Son et Musique

- Organisateur musical.
- 3 voix indépendantes.
- Fréquence de 30 Hz à 125 KHz.
- Générateur de bruit.
- Contrôle dynamique de l'enveloppe.
- Interface MIDI (entrées et sorties).

Plusieurs centaines de logiciels disponibles utilisant la technologie et les performances graphiques du 520 STF : musique, langages, jeux, bureautique, digitalisation...

ATARI®

DE REVELATION EN REVELATION

POUR TOUTE INFORMATION COMPLÉMENTAIRE, TÉLÉPHONEZ AU : 45.06.31.31.

Salut la promo

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! Salut la Promo est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. En plus, chaque album donnera droit à un point-cadeau. Comment commander ? Très simple. Sur la liste des albums publiée chaque semaine, prenez les prix : soustrez 12 francs de port pour un unique album commandé ou 7 francs de port par album au-delà du tout à partir de quatre albums et retournez-nous le coupon-réponse avec votre paiement. A partir de 240 francs, vous recevrez gratuitement votre album.

Pour simplifier un peu nos envois, n'oubliez pas de cocher les cases ci-dessous pour recevoir votre ou vos cadeaux ou votre ou vos points-cadeaux.

☐ Envoyez-moi simplement les points-cadeaux. Pour l'instant je stocke, je verrai plus tard.

☐ J'ai 3 points-cadeaux, je reçois ou choix une sérigraphie couleur, numérotée et signée de :

1) Walter Minus 2) Philippe Bertrand

☐ J'ai 5 points cadeaux, je reçois au choix le "Livre du Fric" de Masters illustré par Edika ou "Kamasutra", 100 pages couleurs de Jacovitti ou d'Andlauche tome 1 ou 2 de Masse (préciser)

☐ J'ai 8 points-cadeaux, je reçois "Pin-Ups", 150 pages couleurs avec plus de 1000 photos, paquette et tout le tourbi

☐ J'ai 14 points-cadeaux. Je cesse la baroque et reçois sans délai un tirage luxe numéroté et signé avec un jeu de cartes au choix :

1) "Kamasutra" de Jacovitti 2) "Les Freaks Brothers" de Shelton

☐ J'ai 500 points-cadeaux, j'ai fait des photocopie. Passez-moi les clés de la boutique, je m'arrange ici.

Bon, arrêtez de cligner de l'œil en tordant le nez toutes les cinq minutes, ça m'énerve. Vous savez que ça se soigne, les tics ? Bon, le promo, cette semaine, c'est le dernier Blueberry. Donc, si vous n'achetez rien ce mois, vous n'avez rien. Si vous me l'achetez à moi, je vous refile "Mississippi River", un western de Giraud et Chenier, carbonné, couleur, bref, super. Mais comme l'aut pas déconner, j'y perds déjà ma chemise, il n'y a pas de point-cadeau avec "Le Bout de la piste". Et tant pis pour le port du cadeau en plus (à moins que vous ne commendiez quatre albums ou plus).

C'est tout ? Non. Aujourd'hui, c'est mon anniversaire, et j'ai décidé que ce serait mon jour de bonté. Si vous prenez en plus n'importe quel autre tome de Blueberry (le volent tout 39 bellets, seul "Fausse pour un cercueil" qui coûte 45 balles), je vous offre un poster des Bidochon. Ah non, un poster de Blueberry, pardon. Vous avez compris ? Faites geffe en comptent les points, je vérifie.

☐ Je veux le dernier Blueberry à 39 balles. Je fais bien geffe que si c'est tout ce que je prends, je paye 7 balles de port pour chacun des deux albums.

☐ Je veux un (des) autre(s) Blueberry. J'explique ce que je veux exactement.

☐ La semaine prochaine, je fais plus de cases.

☐ Entraînez-vous à expliquer ce que vous voulez sur papier libre.

L'HOMME A LA VALISE	45,00
LA FEMME DU MAGICIEN	72,00
TRAGIQUES DESTINS	49,00
ASHE BARRETT	67,00
MAESTER LES BOULES OE GOMME	45,00
MORBUS GRAVIS	59,50
ROCK MASTARD	65,00
LE THEORÈME DE BELL	49,00
LA FIN DU MONDE...	59,00
LA FEMME PIEGE	49,00
LES 110 PILULES DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER	45,00
LES ONCLES PAUL	45,00
LES ENTRETIENS SADOUL-FRANQUIN	49,00
SUDOR SUDAGA	220,00
EXECUTIVE WOMAN	68,00
RETOUR	59,00
CARNAGE +	64,00
UN BAIX DE MAO	49,00
SAMBRE	60,00
DOCTEUR VENTOUSE BOBO-LOGUE 2	59,00
LE VENTRE DU DRAGON	45,00
LE REVE DU REQUIN	39,50
A L'EST DE KARAKULAK	59,00
LES EAUX DE MORTELUNE	41,00
AVENTURE EN JAUNE	59,00
LA COUR DES MIRACLES	65,00
VENT DU SOIR	35,00
LE VOLEUR DE BALLERINES	45,00
LES MUTANTS DE XANAIA	59,00
FUCK-FLY AND BOMB	35,00
SAISON DES AMOURS	55,00
NOBLESSE DEPRAVEE	49,00
CRUELLES	67,00
MUDWOG	59,00
L'ENFER DU DECOR	54,00
L'OR DU GOUFFRE	35,00
REQUIEM EN FA DIESE MINEUR	44,00
DRAGON LADY	39,00
LE BOUT DE LA PISTE	39,00

Code postal + Ville
Envoyez ce bon à IMPRESSION 3 impasse du Colombier 95930 SOISY.
Nom
Prénom
Adresse

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

ECONOMISEZ 122 FRANCS

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir ! Et si vous vous abonniez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs. Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron, 75017 Paris.

Nom : . . . . .
Prénom : . . . . .
Adresse complète : . . . . .
. . . . .
Ordinateur utilisé : . . . . .
N° de carte obligatoire pour les membres du Club : . . . . .

France :			Etranger :		
2 ans : 850 F.	☐	Club 807 F.	2 ans : 1000 F.	☐	Club 950 F. ☐
1 an : 450 F.	☐	Club 405 F.	1 an : 530 F.	☐	Club 477 F. ☐
6 mois : 230 F.	☐	Club 207 F.	6 mois : 270 F.	☐	Club 243 F. ☐
3 mois : 120 F.	☐	Club 108 F.	3 mois : 140 F.	☐	Club 126 F. ☐

Attention ! Abonnement de 3 mois n'est pas renouvelable.

LE TELECHARGEMENT

Pour pouvoir charger les programmes dont au sujet duquel on vous cause sur la première de couverture, il vous faut un minitel, un câble et un logiciel.
Pour le minitel, on peut rien pour vous, demandez-le aux PTT. Par contre pour le logiciel et le câble, vous avez les tarifs, là, dessous. Envoyez vos sous.

ORDINATEUR	Câble Minitel/Ordinateur		Interface nécessaire avec logiciel
	A	B	C
AMSTRAD 464	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 664	150	135	105	Aucune
AMSTRAD 6128	150	135	105	Aucune
MSX	150	135	105	Aucune
THOMSON	150	135	105	Interface communication
ORIC 1	150	135	105	Aucune
ORIC ATMOS	150	135	105	Aucune

Prix A : PRIX TARIF
B : PRIX LOCAL
C : PRIX CURK

ST, Commodore, Apple, IBM et Mac, c'est le même prix mais il faudra attendre fin octobre pour connaître les interfaces nécessaires. (En langage informatique, ça veut dire qu'on pédale dans la choucroute et qu'on a strictement aucune idée de la date de sortie des câbles pour ces bécanes).

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SERVTUR HEBDOGICIEL
24, rue Baron, 75017 PARIS

AMSTRAD 464 :	150 F.□	Abonné : 135 F.□	Prix Club : 105 F.□	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 664 :	150 F.□	Abonné : 135 F.□	Prix Club : 105 F.□	Frais de port + 15F.
AMSTRAD 6128 :	150 F.□	Abonné : 135 F.□	Prix Club : 105 F.□	Frais de port + 15F.
MSX :	150 F.□	Abonné : 135 F.□	Prix Club : 105 F.□	Frais de port + 15F.
THOMSON TO7/TO7/70	150 F.□	Abonné : 135 F.□	Prix Club : 105 F.□	Frais de port + 15F.
ORIC 1 :	150 F.□	Abonné : 135 F.□	Prix Club : 105 F.□	Frais de port + 15F.
ORIC ATMOS :	150 F.□	Abonné : 135 F.□	Prix Club : 105 F.□	Frais de port + 15F.

NOM : ..... PRENOM :
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE :
TARIF C : N° de carte du Club obligatoire : .....
TARIF B : N° d'abonné obligatoire : ..... N° de téléphone :
Règlement joint : □ Chèque bancaire □ CCP

SENGLIED

snairev ud tsieb icaC

Je suis souffré - voici un programme tournant sur Cray II, le plus gros ordinateur du monde, dont on parle d'ailleurs autre part dans ce canard ! Attention, c'est du Fortran (exceptionnellement). Et comme l'auteur de ce programme vit au States, ben c'est lui qui empoche les deux sous ! Et no !

Listing Cray II.

```
      SUBROUTINE FFT2D(A,B,N)
      DIMENSION A(N,N),B(N,N)
      COMMON/USSPACE/ADRX(2048)
      CALL FFTINIT(N,ADRX)
      DO 100 J=1,N
100   CALL FFTCOL(A(1,J),B(1,J),ADRX)
      CALL FFTINIT(N,ADRX)
      DO 200 I=1,N
200   CALL FFTROW(A(I,1),B(I,N),ADRX)
      RETURN
      END
```

Du classique, bien que du bon, bref, du Didier Manon. Ce permet de faire CIRCLE (X,Y,rayon),couleur.

Listing Thomson TO7-70.

```
1 CLEAR,29756:A=&H7F85:B="E2D89B8E8EBF2
B9C898FF8FE90CAF8CEE9B4A95D49CC7389
CDFBBDA3DA7F9EDF8F7B9A8F7F8B9D5C7F8D67AB9
F6A10F8FE85DC8WOE7DDD7A4DCA1F88DDD4A69CC
E2719D27B9DCWOOB7C11E8FC71F8FD9F7AB9
9A4F9DD3ED5D5A9E9D1F993DDDFAFDD3A6DD4E9F5
FC6F1F1F8D1D
2 A=A!!:M="83AE2484D5F92F29D9B9D07BC5B9A6
A9B1=B9D7BCDB4F2CDE9E1A0C5A8C4AC5
D5ABBE7BE8FB4DC0E89DC3ED8A24BF91E0D13
E5F1F1F8D1D:M=M+"7FE4A1EF1F2EF1F8FC7F
8F1C1EFDF4F1ED5FE:A=A!!:M="CE187F8C7F
1E:E5A7B0
```

Pour les fénéens qui ne supportent plus de devoir faire DIR puis FEET A:B, Frédéric Tournay apporte une solution au problème.

Listing Canon X-07.

```
1 DIR:FOR I=0 TO 12 FB=48+CHR$(
ERR(I,2):NEXT:SAVE"MIDI=FB:INSTR
(FB,"/")+1)
2 A=INP(&HD0):B=PEEK(&H7FFF):POKE&H7FFF
,A:?#0,B
```

Tapez HIRES : EXPLODE . Run, fermez les yeux, et vous vous trouvez en plein les tranchées de Bertrand Geneau de Lamarlière .

Listing Oric.

```
1 R=HGR:I=.3:A=.9:HGR:I:A=1000+4000
:FRAD(1.9,0,3:THEN#DRAD(1 TO78:NEXT
DU.1#2,FN=3 NEXT
2 SOUND3,0,0:PLAY7,2#1TH(R/.1,B,D)
RBETB/75,RAMA10,0,1:WAITHB/150 RU
N
```

Représentez vos fonctions trigonométriques en 3D grâce à Vincent Corbin.

Listing Amstrad.

```
10 INPUT "a=",a :DEG:ei=COS(a):z2=SI
N(a):INPUT "DEBUT=";b: INPUT "FIN=";c
:INPUT "PAS=";p:a INPUT "P*2";P=2:MODE
2:ORIGIN 320,200:FOR x=b TO c#180 TO -180
STEP -5 FOR x=180 TO 180 STEP 5
y0 x=SIN(x):AXIS(x/z#140 y=COS(x):x=x
z):ty=x:by=-x*z+z2 PLOT by+x,y:NO
VE by,ty:DRAW by,-200,0:NEXT x:z
30 ' dans cet exemple: la fonction
est Y=SIN(X)#SIN(X)#140 ligne 20
```

La semaine prochaine, vous retrouverez ma prose incomparable.

Septh.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux, chaque trimestre.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent ; nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous aidera à terminer l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !
Règlement :
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours ouvert à tous les lecteurs sont le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, détermineront les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard 3 mois après la clôture du concours trimestriel
ART.7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jourdrère, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Baron 75017 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les auteurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom
Prénom
Age Profession
Adresse
N° téléphone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé

Déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

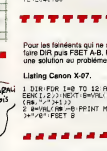
Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme et d'explications des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie

BERSANI GAGNE DEUX BRIQUES

Suite de la page 1

Pierre-Henri Bersani, la personne de son choix, Lunar, Jeep, Yvette, Gif et son Commodore 64 nous ont déclaré : "Nous sommes vachement contents et nous espérons faire encore mieux la prochaine fois."

Tiens, pendant que j'y suis, parlons un peu des programmes que vous envoyez à l'HHHHebdo. Je ne vous rappellerai pas le principe des concours mensuels et trimestriels, vous devez commencer à connaître depuis trois ans que ça consiste à faire de nouveaux et les mal-comprenants, tout est expliqué à coté : l'art et la manière de se faire deux briques par mois et de partir chez les ricains aux frais de la princesse. Par contre, pour les possesseurs d'IBM, compatibles ou d'Atari ST, il faudrait voir à se bouger un peu le cul, parce qu'on ne peut vraiment pas dire que votre production soit magnifique. Je sais que les Basics à votre disposition sont un peu pourraves mais vous avez droit au C, au Pascal, à l'assembleur (source obligatoire), au Cobol, mais pas au ysqfbcwdxkjk, il faut que le langage utilisé soit normalement commercialisé. C'est quand même pas compliqué d'écrire un bout de listing ? Si ? Vous peinez ? Tiens, je vous fais un petit concours spécial rien que pour vous : les deux premiers programmes qui nous envoient un logiciel qui tienne la route sur IBM ou Atari ST, ils se gagnent 5.000 balles chacun en plus des 1.000 balles par page publiée et de la participation aux deux concours permanents. Tous ceux qui ont un Atari ou un IBM et qui ne nous envoient pas un programme dans la minute qui suit sont des cons, bourn.



LE VASE D'OR

La légende disait : "celui qui trouvera le vase d'or, sera doté d'une sagesse infinie et d'une force incommensurable". Bon d'accord, mais cet objet aux pouvoirs non-négligeables, est maintenant entre les mains du docteur GENIUS, peinard dans son château...

Philippe SILLON

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N°155

LISTING 4

```
2231 POKE36879,25
2235 PRINT"■■■
```

CARPATHIANS 1879

EXELVISION EXL 100

En l'an de grâce 1879, votre maniot situé dans la sinistre région des Carpathes, reçut comme il se doit la visite d'un redoutable revenant...

Jean-Luc et Frédéric FARGES

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

SUITE DU N°155

```
958 '###############
959 '#             #
960 '#   T R I R E   #
961 '#             #
962 '#             #
963 '###############
968 RESTORE 972:AD=58700:FOR I=0 TO 442
970 READ N:CALL POKE(@D,A):A=A+1:NEXT
972 DATA 152,79,10,128,11,18,121,8,251,10
973 DATA 174,139,49,126,61,246,150,52,199,28,154,136,95,194,152,107,120,163
974 DATA 96,241,64,29,149,136,88,138,185,155,38,103,13,61,156,94,238
976 DATA 168,100,212,20,107,169,50,242,146,83,171,196,203,56,75,74,181,146
978 DATA 176,47,49,54,41,193,155,193,189,138,56,61,163,246,17,210,240
984 DATA 146,169,42,71,78,195,75,38,19,31,167,152,109,243,176,209,210,234
986 DATA 179,210,71,52,44,114,14,37,64,14,169,0,200,138,20,1,41,101
988 DATA 52,160,216,74,84,164,144,142,128,236,159,17,208,101,24,5,16,16,83
990 DATA 249,84,254,4,64,0,0,0
```

ZX OLYMPIC

Compétitions sportives pour esprits modernes et casaniers...

Jean-François TALAOUANOU

SUITE DU N°155

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG

PLUS ENVOI

```
  3 REM
77,7,7,7
```

CASSE TÊTE

SPECTRUM

SERVEUR HEBDOGICIEL
3615 + HG
PUIS ENVOI

Jeu d'étrange univers grouillant de monstres, risquer "le paquet" pour reconstituer un puzzle, faut vouloir...

Alain JONQUET

Mode d'emploi:
Après vérification, sauvez à la suite les listings 1, 2 et 3. Lancez ceux-ci à la suite et sauvez après le listing 4, le langage machine sera engendré. La sauvegarde totale est située aux lignes 9190 - 9240 du dernier listing. Les règles de jeu sont incluses.

LISTING 1

```
 10 REM ------------------------------
 20 REM ;            CASSE-TETE
 30 REM ;
 40 REM ;            LISTING 1
 50 REM ;
 60 REM ------------------------------
 70
 80 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 49999
 90
100 REM ----------
110 DEF FN M(M$):A=16*(CODE M$(1)
-48-7*(M$(1)>"9"))+(CODE M$(2)
-48-7*(M$(2)>"9")): RETURN
120
130 REM ----------
140 REM ;          VARIABLES
150 REM ;
160 REM ----------
170
180
190
200 LET L1GNE=0: LET L=1000: LE
T DEBUT=58000: LET FIN=59999: L
ET TOTAL=102450: GO SUB 6000
210
220 LET L1GNE=10: LET L=1200: LE
T DEBUT=63000: LET FIN=63999: L
ET TOTAL=63000: GO SUB 6000
230
240 LET L1GNE=10: LET L=1400: L
ET DEBUT=64000: LET FIN=64249: L
ET TOTAL=13984
250
260 PRINT #0;"LIGNE:0,"  GRAPHI
QUES:"'"'"'
```

SUPER COTTER

En l'an 2048... ben c'est la guerre ! Pilote d'un hélicoptère particulièrement sophistiqué, vous êtes chargé de délivrer les vieilles badernes prisonnières du camp adverse.

Laurent BOUHEYRE

SERVEUR HEBDOGICIEL

3615 + HG

PUIS ENVOI

SUITE DU N°155

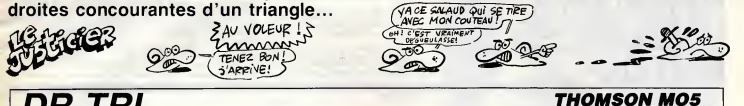
```
!PRINT FILA LOCATE 1+X(X*TES):Y(X*TE
S):PRINT FILA PEN 1 BC=BC+20 CHAR(C
TES+96 LOCATE 35,1 PRINT SC 0:CO 2
300
3330 NEXT TES
3340 RETURN
3350 '### DEPLACEMENT CHAR ###
3360 FOR DEPC=1 TO NCH
3370 IF CHAR(DEPC)=0 THEN 3400
3380 IF TIRC(DEPC)=1 THEN GOSUB 35
10
3390 LOCATE XC(DEPC),YC(DEPC):PRIN
T" "
3400 IF XC(DEPC)>XH THEN XC(DEPC)=X
C(DEPC)-1:CHAR=CHAR(# IF XC(DEPC)=
1 THEN XC(DEPC)=1
3410 IF ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC)-1)<>0
0 THEN XC(DEPC)=XO:DEPC)+1:CHAR=C
HR(#
3420 IF (ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC))=3
OR (ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC)-1)=3 THEN
XC(DEPC)=XC(DEPC)+1:LOCATE XC(DEPC
),YC(DEPC):PRINT CHAR(#
3430 IF XC(DEPC)=XH THEN XC(DEPC)=XH
C(DEPC)-1:CHAR=CHR(# IF XC(DEPC)=1
40 THEN XC(DEPC)=39
3440 IF ROCH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))
>40 THEN XC(DEPC)=XC(DEPC)-1:CHAR=
=CHR(#
3450 IF (ROCH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))
=1 OR TH(XC(DEPC)+1,YC(DEPC))=3:T
HEN XC(DEPC)=XC(DEPC)-1:LOCATE XC(
DEPC),YC(DEPC):PRINT CHAR(#
3460 IF YC(DEPC)=YH THEN YC(DEPC)=Y
):THEN TIRC(DEPC)=1:LOCATE XC(DEPC
),YC(DEPC):PRINT CHAR(# GOTO 3480
3470 XC(DEPC)=XC(DEPC):YC(DEPC)=YC(
T CHAR(#
3480 NEXT DEPC
3490 RETURN
3500 '### TIRS DES CHARS ###
3510 CHR#=CHR(#
3520 TC(DEPC)=TC(DEPC)+2
3530 IF (DEPC=FIX(DEPC/2)*2)THEN GOSUB 366
0:RETURN
3540 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC):
3550 IF ROCH(XC(DEPC),YC(DEPC)-TC
(DEPC))<>0 THEN GOSUB 3600:RETURN
3560 IF ROCH(1+XC(DEPC),YC(DEPC)-T
(DEPC))<>0 THEN GOSUB 3600:RETURN
3570 PRINT #1,CHR$(8);" ";CHR$(8);
CHR$(10);" ";CHR$(8);CHR$(10);
3580 IF XC(DEPC)<XC(#A) AND YC(DEPC)=T
C(DEPC)-1 THEN XC(DEPC)=XC(DEPC)+1:
TC(DEPC)=TC(DEPC)+1:THEN GOSUB 3600
3590 IF YC(DEPC)<YC(DEPC)=TC(DEPC)#6 THEN G
OSUB 3600:RETURN
3600 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC):PRINT"
3610 RETURN
3620 OUT 255,0 OUT 256,1:FOR S=0 T
O 5 OUT 256,2:WAIT 88,128,3:S=S+1:NEXT
S OUT 256,0:VIE=VIE-1:LOCATE 7,1:P
RINT VIE:IF VIE=0 THEN 2350
3630 ESS=999 BOMB=10:LOCATE 27,1:P
RINT BOMB
3640 XM#=Y*10:LOCATE X,Y:PRINT MI
#:RETURN
3650 '### EFFACE MISSILE CHAR ###
3660 LOCATE XC(DEPC)+1,YC(DEPC)-TC
(DEPC):PRINT" ":TIRC(DEPC)=0 TC(
DEPC)=0
3670 RETURN
3680 '### PRESENTATION ###
3690 '
3700 PAPER#2,0:PEN#1:PAPER#0,0 P
EN#1,1:PEN#2,0:PEN#3,0 INK
0,0:INK 1,26:INK 2,19:INK 3,6
3710 LOCATE 15,1 PRINT"SUPER COTTER
":LOCATE 15,2 PRINT"© EH..?OP
EH..?OP 1987":LOCATE 15,4:PRINT"ENTRE
Z UN NIVEAU(2 A 22)":PRINT"#":INPUT
NIV
3720 'CARLINGUE
3730 ORIGIN 30,27:PLOT 80,280,REST
ORE 3850
3740 XM#=Y*10 X=Y*10 XM#=Y*10 XM#=Y*10
3750 DRAW X,Y:MOVE X,Y:GOTO 3740
3760 'DECOR
3770 PLOT 240,260:RESTORE 3900
3780 READ X,Y:IF X=999 THEN 3810
3790 DRAW X,Y:GOTO 3780
3800 'FENETRE
3810 PLOT 330,275:RESTORE 3900
3820 READ X,Y:IF X=999 THEN 3910
3830 DRAW X,Y,1:GOTO 3820
3840 'DATAS CARLINGUE
3850 DATA 150,110,290,110,295,240,285,
340,275,390,375,300,295,160,295,44
0,345,300,295,390,275,390,275,360,
270,390,260,400,240,420,225,420,21
0,370,210,370,390,420,200,440,210,
430,200,420,200,520,200,200,200,20
0,310,400,210,350,210,250,220,135,
240,80,240,30,200
3900 DATA 999,999
3910 'DATAS FENETRE
3920 DATA 240,255,240,270,200,270,
200,255,240,255,180,255,999,999
3930 'DATAS RENETRE
3940 DATA 330,255,360,340,400,240,
330,255
3950 TAG PLOT 90,270 PRINT CHR#(20
):TAGOFF
3960 LOCATE 13,20 PRINT"HIGH-SCORE
"
3970 "HSC#" " PRINT HSC
3980 PRINT"©" POUR JOUER ... 'R' PO
UR REGLES ..."
3990 FOR I=0 TO 1:N=1-I:I=0.1:N=0.1:LOCATE
1+15:PRINT #N
4000 PRINT#N-1,"LEFT# AR LEN# AR(N-1)
4010 'INKEY#45:W=0 THEN GOTO 3990
4020 IF INKEY#53=0 THEN GOSUB 4040
0 RETURN
4030 GOTO 3940
4040 VIE=3:SC=0 TB=1 ES$=999:BOMB=
10 FOR I=0 TO 6:X=0 VE=0 VE=1 E=0
H=60:XM=Z*Y=12
4050 SPEED INK 5,5
4060 HL$=CHR$(162)+CHR$(163)+CHR$
(164)+CHR$(165)+CHR$(172)+CHR$(173)+CHR$
(173)+CHR$(174)+CHR$(176)+CHR$(176)+CHR$
(177)+ROCH=CHR$(164)+PEN#CHR$(176
)+FILA=CHR$(178)+FUEL=CHR$(179)+
MISE=CHR$(180)
4070 CLS:GOTO 4090
4080 '### REGLES DU JEU ###
4090 '
4050 GOSUB 4270
4060 'REGLES DU JEU'
4070 REM="*********"
4080 FOR I=1 TO 15
4090 AFF#=LEFT#(PEN#,I
4100 LOCATE I+15:PRINT#,2,"I,A,1
4110 LOCATE 16:15 PRINT AFF#
4120 LOCATE 16:16 PRINT#,AFF#
4130 NEXT I
4140 LOCATE#,1,7 PRINT#2,"HOUS 90
MMES EN 2048 LA GUERRE FAIT RAGE"
LOCATE#,1:8 PRINT#2,"VOIS ETES PI
LOTE ... VOTRE MISSION ... ":PRINT#
CHR#(162+CHR#(163+
4150 PRINT#2,"VOTRE MISSION:1.9 PRIN
T#2,"LE GOUVERNEMENT VOUS A CHARGE
D'UNE MISSION TRES DELICATE ... "
:"SIGON DE LA PLUS HAUTE IMPORTANC
E"
4160 LOCATE#,1.11 PRINT#3,"DELIVRE
EP TOUS LES GENERAUX ... PEN#3,2:P
RINT#3,CHR#(6:PEN#3:1 PRINT#3,"
" "DETENUS":LOCATE#2,1:12 PRINT#3,
"PENDS LES OTAGES":PRINT#3,
4170 LOCATE#3.15 13:PRINT#3,"PRESS
E2 ESPRACE?"
4180 IF INKEY$47=0 THEN:GOSUB 43"
0 ELSE 4180
4190 PEN#3,2:LOCATE#3.5 5 PRINT#3,
CHR#(248)+:PRINT#3," ---> 10 POI
NTS"
4200 PEN#3,3:LOCATE#3.5 6 PRINT#3,
4210 LOCATE#3.7 PRINT#3,CHR#(175
);:PRINT#3," ---> ESSEN#999"
4220 PEN#3,1:LOCATE#3,5.8 PRINT#3,
CHR#(252);:PRINT#3," ---> +5 BOM
BES
4230 LOCATE#3.5.9 PRINT#3,CHR#(253
);:PRINT#3,"+":PEN#3,2:PRINT#3,CH
R#(254);:PRINT#3," ---> -10 POINTS"
4240 LOCATE#3.15 13:PRINT#3,"PRESS
E2 ESPRACE?"
4250 IF INKEY$47=0 THEN CLS#3:BOR
DER 6:GOTO 3920 ELSE 4240
4260 RETURN
4270 FOR I=1 TO 24:PRINT#3,"":NEXT
I
4280 RETURN
4290 '### ON BREAK ###
4300 PRINT#3,"PERDU ! ":FOR I=0 TO
1:S LIST
```


TOT,TOT70

Suite de la page 26

```
9460 30 81 16 FF 80 81 45 26 02E2
9470 80 C6 84 F7 60 41 80 E6 0494
9480 81 80 81 16 FF 80 81 45 0E2F
9490 26 80 C6 85 F7 60 41 80 03D2
9490 81 80 81 16 FF 80 81 45 0E2F
9490 47 26 80 C6 86 F7 60 41 035E
9490 81 80 81 16 FF 80 81 45 0E2F
9490 81 49 26 80 C6 87 F7 60 83A0
9490 81 80 81 16 FF 80 81 45 0E2F
9490 6C 81 49 26 80 C6 88 F7 035F
9490 6E 41 80 E6 89 30 81 16 0E2F
9490 FF 80 81 45 26 80 C6 8A 0E2F
9490 F7 60 41 80 E6 8B 30 81 0341
9490 16 FF 80 81 45 26 80 C6 0E2F
9490 8A F7 60 41 80 E6 8B 30 0426
9490 81 16 FF 80 81 45 26 80 0E2F
9490 C6 8A F7 60 41 80 E6 8B 0441
9490 30 81 16 FF 80 81 45 26 0E2F
9490 80 C6 8A F7 60 41 80 E6 0441
9490 8B 30 81 16 FF 80 81 45 0E2F
9490 26 80 C6 8A F7 60 41 80 03D3
9490 E6 8B 30 81 16 FF 80 81 0E2F
9490 45 26 80 C6 8A F7 60 41 03E6
9490 80 E6 8B 30 81 16 FF 80 0E2F
9490 81 45 26 80 C6 8A F7 60 03E6
9490 41 80 E6 8B 30 81 16 FF 0E2F
9490 80 81 45 26 80 C6 8A F7 03E6
9490 60 41 80 E6 8B 30 81 16 0E2F
9490 FF 80 81 45 26 80 C6 8A 0E2F
9490 F7 60 41 80 E6 8B 30 81 0341
9490 16 FF 80 81 45 26 80 C6 0E2F
9490 8A F7 60 41 80 E6 8B 30 0426
9490 81 16 FF 80 81 45 26 80 0E2F
9490 C6 8A F7 60 41 80 E6 8B 0441
9490 30 81 16 FF 80 81 45 26 0E2F
9490 80 C6 8A F7 60 41 80 E6 03E3
9490 8B 30 81 16 FF 80 81 45 0E2F
9490 26 80 C6 8A F7 60 41 80 03E6
```

Diantre ! Jean-Pierre et François NOTTEBAERT en connaissent un rayon sur les droites concourantes d'un triangle...



DR-TRI

```
10 '                                                    ////////////////////
                                                        //  HAUTEURS D'UN TRIANGLE  //
                                                        ////////////////////
15 '                                                    2060 FOR I=1 TO 3:CLS:PLT,11,CCRETE1,0:PTP
20 '      DR-TRI                                        TOTAL,1:NEXT:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,
                                                        100:NEXT:TI:COLOR7,,11,CCRETE1,0:PTP,13:
30 '  JEAN-PIERRE ET FRANCOIS NOTTEBAERT              2070 LOCATE24,0:PRINT"Observe et reconnais
                                                        t bien la configuration":FOR I=1 TO 2000
40 '      PROGRAMME REALISE SUR MO5 ****              2080 GOSUB 3180:NEXT:GOSUB 3190:GOTO 2120
                                                        2090 GOSUB 3180
50 '  ///CRAYON OPTIQUE INDISPENSABLE ///           2100 GOSUB 3190
                                                        2110 GOTO 2120
60 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN0,0:PTP,0:
                                                        2120 PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:PTP,0:
70 '  ET PTP,0:LOCATE23,0:PRINT"DROITES CO
                                                        2130 NEXTN
80 '  NCOURANTES":                                  2140 CONSOLE0,24:CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,
                                                        0:PTP,13:PTP,0:PRINT"Voici maintenant le
90 '  ///////////////////////////////////////////   2150 '  centre du cercle circonscrit au tr
                                                        iangle":PRINT"Il est aussi appelé le cen
100 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa                  2160 '  tre d'homothétie":PRINT"Il est le point
                                                        2170 '  de concours des médiatrices":PRINT"Ce
110 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa                  2180 '  point est aussi le centre du cercle
                                                        2190 '  circonscrit au triangle":PRINT"Il est
120 CLS:BEEP15:SCREEN0,7,0:LOCATE0,0                2200 '  aussi le point de rencontre des hauteu
130 PRINT"Ce programme va vous propose              2210 '  rs":PRINT"Observez et reconnaissez bien
                                                        2220 '  la configuration":FOR I=1 TO 2000:NEXT
                                                        2230 '  :GOSUB 3180:GOSUB 3190:GOTO 2240
                                                        2240 '  ////////////////////////////////////
                                                        2250 '  //  MEDIANES D'UN TRIANGLE  //
                                                        2260 '  ////////////////////////////////////
                                                        2270 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        2280 '  PRINT"Voici maintenant les médianes":
                                                        2290 '  PRINT"Elles sont issues des sommets":
                                                        2300 '  PRINT"du triangle.":PRINT"Observez et
                                                        2310 '  reconnaissez bien la configuration":F
                                                        2320 '  OR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3
                                                        2330 '  190:GOTO 2340
                                                        2340 '  ////////////////////////////////////
                                                        2350 '  //  HAUTEURS D'UN TRIANGLE  //
                                                        2360 '  ////////////////////////////////////
                                                        2370 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        2380 '  PRINT"Voici maintenant les hauteurs":
                                                        2390 '  PRINT"Elles sont issues des sommets":
                                                        2400 '  PRINT"du triangle.":PRINT"Observez et
                                                        2410 '  reconnaissez bien la configuration":F
                                                        2420 '  OR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3
                                                        2430 '  190:GOTO 2440
                                                        2440 '  ////////////////////////////////////
                                                        2450 '  //  MEDIATRICES DES COTES D'UN TRIANGLE  //
                                                        2460 '  ////////////////////////////////////
                                                        2470 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        2480 '  PRINT"Voici maintenant les médiatrices":
                                                        2490 '  PRINT"Elles sont issues des milieux":
                                                        2500 '  PRINT"des côtés du triangle.":PRINT"O
                                                        2510 '  bservez et reconnaissez bien la config
                                                        2520 '  uration":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 31
                                                        2530 '  80:GOSUB 3190:GOTO 2540
                                                        2540 '  ////////////////////////////////////
                                                        2550 '  //  CERCLE CIRCONSCRIT  //
                                                        2560 '  ////////////////////////////////////
                                                        2570 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        2580 '  PRINT"Voici maintenant le cercle":PRIN
                                                        2590 '  T"circonscrit au triangle":PRINT"Il pa
                                                        2600 '  sse par les trois sommets":PRINT"du tr
                                                        2610 '  iangle.":PRINT"Observez et reconnaissez
                                                        2620 '  bien la configuration":FOR I=1 TO 2000
                                                        2630 '  :NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3190:GOTO 2640
                                                        2640 '  ////////////////////////////////////
                                                        2650 '  //  CENTRE DU CERCLE CIRCONSCRIT  //
                                                        2660 '  ////////////////////////////////////
                                                        2670 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        2680 '  PRINT"Voici maintenant le centre du":P
                                                        2690 '  RINT"cercle circonscrit au triangle":
                                                        2700 '  PRINT"Il est aussi appelé le centre d'
                                                        2710 '  homothétie":PRINT"Il est le point de
                                                        2720 '  concours des médiatrices":PRINT"Ce
                                                        2730 '  point est aussi le centre du cercle
                                                        2740 '  circonscrit au triangle":PRINT"Il est
                                                        2750 '  aussi le point de rencontre des hauteu
                                                        2760 '  rs":PRINT"Observez et reconnaissez bien
                                                        2770 '  la configuration":FOR I=1 TO 2000:NEXT
                                                        2780 '  :GOSUB 3180:GOSUB 3190:GOTO 2790
                                                        2790 '  ////////////////////////////////////
                                                        2800 '  //  DROITE D'EULER  //
                                                        2810 '  ////////////////////////////////////
                                                        2820 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        2830 '  PRINT"Voici maintenant la droite":PRIN
                                                        2840 '  T"d'Euler":PRINT"Elle passe par le cen
                                                        2850 '  tre de gravité":PRINT"du triangle.":PR
                                                        2860 '  INT"Observez et reconnaissez bien la c
                                                        2870 '  onfiguration":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOS
                                                        2880 '  UB 3180:GOSUB 3190:GOTO 2890
                                                        2890 '  ////////////////////////////////////
                                                        2900 '  //  CERCLE D'EULER  //
                                                        2910 '  ////////////////////////////////////
                                                        2920 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        2930 '  PRINT"Voici maintenant le cercle":PRIN
                                                        2940 '  T"d'Euler":PRINT"Il est aussi appelé":
                                                        2950 '  PRINT"le cercle des neuf points":PRINT
                                                        2960 '  "Il passe par les milieux":PRINT"des c
                                                        2970 '  ôtés du triangle":PRINT"Observez et re
                                                        2980 '  connaissez bien la configuration":FOR
                                                        2990 '  I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3190
                                                        3000 '  :GOTO 3010
                                                        3010 '  ////////////////////////////////////
                                                        3020 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        3030 '  ////////////////////////////////////
                                                        3040 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3050 '  PRINT"Voici maintenant la fin":PRINT"d
                                                        3060 '  u programme":PRINT"Observez et reconna
                                                        3070 '  issez bien la configuration":FOR I=1 T
                                                        3080 '  O 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3190:GOTO
                                                        3090 '  3100
                                                        3100 '  ////////////////////////////////////
                                                        3110 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        3120 '  ////////////////////////////////////
                                                        3130 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3140 '  PRINT"Observez et reconnaissez bien":P
                                                        3150 '  RINT"la configuration":FOR I=1 TO 2000
                                                        3160 '  :NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3190:GOTO 3170
                                                        3170 '  ////////////////////////////////////
                                                        3180 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        3190 '  ////////////////////////////////////
                                                        3200 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3210 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        3220 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        3230 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        3240 '  3250:GOTO 3260
                                                        3250 '  ////////////////////////////////////
                                                        3260 '  //  DEFINITION D'UNE MEDIATRICE  //
                                                        3270 '  ////////////////////////////////////
                                                        3280 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3290 '  PRINT"Voici maintenant la définition":
                                                        3300 '  PRINT"d'une médiatrice":PRINT"Elle est
                                                        3310 '  la droite perpendiculaire":PRINT"à un
                                                        3320 '  côté du triangle":PRINT"et passant par
                                                        3330 '  le milieu de ce côté":PRINT"Observez e
                                                        3340 '  t reconnaissez bien la configuration":
                                                        3350 '  FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB
                                                        3360 '  3190:GOTO 3370
                                                        3370 '  ////////////////////////////////////
                                                        3380 '  //  DEFINITION D'UNE MEDIANE  //
                                                        3390 '  ////////////////////////////////////
                                                        3400 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3410 '  PRINT"Voici maintenant la définition":
                                                        3420 '  PRINT"d'une médiane":PRINT"Elle est la
                                                        3430 '  droite":PRINT"qui passe par un sommet
                                                        3440 '  du triangle":PRINT"et le milieu du":PR
                                                        3450 '  INT"côté opposé":PRINT"Observez et rec
                                                        3460 '  onnaissez bien la configuration":FOR I
                                                        3470 '  =1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3190:
                                                        3480 '  GOTO 3490
                                                        3490 '  ////////////////////////////////////
                                                        3500 '  //  DEFINITION D'UNE HAUTEUR  //
                                                        3510 '  ////////////////////////////////////
                                                        3520 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3530 '  PRINT"Voici maintenant la définition":
                                                        3540 '  PRINT"d'une hauteur":PRINT"Elle est la
                                                        3550 '  droite":PRINT"qui passe par un sommet
                                                        3560 '  du triangle":PRINT"et perpendiculaire
                                                        3570 '  au côté opposé":PRINT"Observez et reco
                                                        3580 '  nnaissez bien la configuration":FOR I=
                                                        3590 '  1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3190:G
                                                        3600 '  OTO 3610
                                                        3610 '  ////////////////////////////////////
                                                        3620 '  //  DEFINITION D'UNE MEDIATRICE  //
                                                        3630 '  ////////////////////////////////////
                                                        3640 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3650 '  PRINT"Voici maintenant la définition":
                                                        3660 '  PRINT"d'une médiatrice":PRINT"Elle est
                                                        3670 '  la droite":PRINT"perpendiculaire":PRIN
                                                        3680 '  T"à un côté du triangle":PRINT"et pass
                                                        3690 '  ant par le milieu de ce côté":PRINT"Ob
                                                        3700 '  servez et reconnaissez bien la configu
                                                        3710 '  ration":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 318
                                                        3720 '  0:GOSUB 3190:GOTO 3730
                                                        3730 '  ////////////////////////////////////
                                                        3740 '  //  DEFINITION D'UNE MEDIANE  //
                                                        3750 '  ////////////////////////////////////
                                                        3760 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3770 '  PRINT"Voici maintenant la définition":
                                                        3780 '  PRINT"d'une médiane":PRINT"Elle est la
                                                        3790 '  droite":PRINT"qui passe par un sommet
                                                        3800 '  du triangle":PRINT"et le milieu du":PR
                                                        3810 '  INT"côté opposé":PRINT"Observez et rec
                                                        3820 '  onnaissez bien la configuration":FOR I
                                                        3830 '  =1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3190:
                                                        3840 '  GOTO 3850
                                                        3850 '  ////////////////////////////////////
                                                        3860 '  //  DEFINITION D'UNE HAUTEUR  //
                                                        3870 '  ////////////////////////////////////
                                                        3880 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        3890 '  PRINT"Voici maintenant la définition":
                                                        3900 '  PRINT"d'une hauteur":PRINT"Elle est la
                                                        3910 '  droite":PRINT"qui passe par un sommet
                                                        3920 '  du triangle":PRINT"et perpendiculaire
                                                        3930 '  au côté opposé":PRINT"Observez et reco
                                                        3940 '  nnaissez bien la configuration":FOR I=
                                                        3950 '  1 TO 2000:NEXT:GOSUB 3180:GOSUB 3190:G
                                                        3960 '  OTO 3970
                                                        3970 '  ////////////////////////////////////
                                                        3980 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        3990 '  ////////////////////////////////////
                                                        4000 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4010 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4020 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4030 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4040 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4050
                                                        4050 '  ////////////////////////////////////
                                                        4060 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4070 '  ////////////////////////////////////
                                                        4080 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4090 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4100 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4110 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4120 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4130
                                                        4130 '  ////////////////////////////////////
                                                        4140 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4150 '  ////////////////////////////////////
                                                        4160 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4170 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4180 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4190 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4200 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4210
                                                        4210 '  ////////////////////////////////////
                                                        4220 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4230 '  ////////////////////////////////////
                                                        4240 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4250 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4260 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4270 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4280 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4290
                                                        4290 '  ////////////////////////////////////
                                                        4300 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4310 '  ////////////////////////////////////
                                                        4320 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4330 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4340 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4350 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4360 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4370
                                                        4370 '  ////////////////////////////////////
                                                        4380 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4390 '  ////////////////////////////////////
                                                        4400 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4410 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4420 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4430 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4440 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4450
                                                        4450 '  ////////////////////////////////////
                                                        4460 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4470 '  ////////////////////////////////////
                                                        4480 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4490 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4500 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4510 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4520 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4530
                                                        4530 '  ////////////////////////////////////
                                                        4540 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4550 '  ////////////////////////////////////
                                                        4560 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4570 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4580 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4590 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4600 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4610
                                                        4610 '  ////////////////////////////////////
                                                        4620 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4630 '  ////////////////////////////////////
                                                        4640 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4650 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4660 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4670 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4680 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4690
                                                        4690 '  ////////////////////////////////////
                                                        4700 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4710 '  ////////////////////////////////////
                                                        4720 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4730 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4740 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4750 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4760 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4770
                                                        4770 '  ////////////////////////////////////
                                                        4780 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4790 '  ////////////////////////////////////
                                                        4800 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4810 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4820 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4830 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4840 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4850
                                                        4850 '  ////////////////////////////////////
                                                        4860 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4870 '  ////////////////////////////////////
                                                        4880 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4890 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4900 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4910 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        4920 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 4930
                                                        4930 '  ////////////////////////////////////
                                                        4940 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        4950 '  ////////////////////////////////////
                                                        4960 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        4970 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        4980 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        4990 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5000 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5010
                                                        5010 '  ////////////////////////////////////
                                                        5020 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5030 '  ////////////////////////////////////
                                                        5040 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5050 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5060 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5070 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5080 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5090
                                                        5090 '  ////////////////////////////////////
                                                        5100 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5110 '  ////////////////////////////////////
                                                        5120 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5130 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5140 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5150 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5160 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5170
                                                        5170 '  ////////////////////////////////////
                                                        5180 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5190 '  ////////////////////////////////////
                                                        5200 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5210 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5220 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5230 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5240 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5250
                                                        5250 '  ////////////////////////////////////
                                                        5260 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5270 '  ////////////////////////////////////
                                                        5280 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5290 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5300 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5310 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5320 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5330
                                                        5330 '  ////////////////////////////////////
                                                        5340 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5350 '  ////////////////////////////////////
                                                        5360 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5370 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5380 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5390 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5400 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5410
                                                        5410 '  ////////////////////////////////////
                                                        5420 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5430 '  ////////////////////////////////////
                                                        5440 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5450 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5460 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5470 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5480 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5490
                                                        5490 '  ////////////////////////////////////
                                                        5500 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5510 '  ////////////////////////////////////
                                                        5520 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5530 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5540 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5550 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5560 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5570
                                                        5570 '  ////////////////////////////////////
                                                        5580 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5590 '  ////////////////////////////////////
                                                        5600 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5610 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5620 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5630 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5640 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5650
                                                        5650 '  ////////////////////////////////////
                                                        5660 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5670 '  ////////////////////////////////////
                                                        5680 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5690 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5700 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5710 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5720 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5730
                                                        5730 '  ////////////////////////////////////
                                                        5740 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5750 '  ////////////////////////////////////
                                                        5760 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5770 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5780 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5790 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5800 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5810
                                                        5810 '  ////////////////////////////////////
                                                        5820 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5830 '  ////////////////////////////////////
                                                        5840 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5850 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5860 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5870 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5880 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5890
                                                        5890 '  ////////////////////////////////////
                                                        5900 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5910 '  ////////////////////////////////////
                                                        5920 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        5930 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        5940 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        5950 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        5960 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 5970
                                                        5970 '  ////////////////////////////////////
                                                        5980 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        5990 '  ////////////////////////////////////
                                                        6000 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6010 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6020 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6030 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6040 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6050
                                                        6050 '  ////////////////////////////////////
                                                        6060 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6070 '  ////////////////////////////////////
                                                        6080 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6090 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6100 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6110 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6120 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6130
                                                        6130 '  ////////////////////////////////////
                                                        6140 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6150 '  ////////////////////////////////////
                                                        6160 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6170 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6180 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6190 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6200 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6210
                                                        6210 '  ////////////////////////////////////
                                                        6220 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6230 '  ////////////////////////////////////
                                                        6240 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6250 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6260 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6270 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6280 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6290
                                                        6290 '  ////////////////////////////////////
                                                        6300 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6310 '  ////////////////////////////////////
                                                        6320 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6330 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6340 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6350 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6360 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6370
                                                        6370 '  ////////////////////////////////////
                                                        6380 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6390 '  ////////////////////////////////////
                                                        6400 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6410 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6420 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6430 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6440 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6450
                                                        6450 '  ////////////////////////////////////
                                                        6460 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6470 '  ////////////////////////////////////
                                                        6480 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6490 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6500 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6510 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6520 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6530
                                                        6530 '  ////////////////////////////////////
                                                        6540 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6550 '  ////////////////////////////////////
                                                        6560 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6570 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6580 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6590 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6600 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6610
                                                        6610 '  ////////////////////////////////////
                                                        6620 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6630 '  ////////////////////////////////////
                                                        6640 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6650 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6660 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6670 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6680 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6690
                                                        6690 '  ////////////////////////////////////
                                                        6700 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6710 '  ////////////////////////////////////
                                                        6720 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6730 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6740 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6750 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6760 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6770
                                                        6770 '  ////////////////////////////////////
                                                        6780 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6790 '  ////////////////////////////////////
                                                        6800 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6810 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6820 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6830 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6840 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6850
                                                        6850 '  ////////////////////////////////////
                                                        6860 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6870 '  ////////////////////////////////////
                                                        6880 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6890 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6900 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6910 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        6920 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 6930
                                                        6930 '  ////////////////////////////////////
                                                        6940 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        6950 '  ////////////////////////////////////
                                                        6960 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        6970 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        6980 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        6990 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        7000 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 7010
                                                        7010 '  ////////////////////////////////////
                                                        7020 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        7030 '  ////////////////////////////////////
                                                        7040 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        7050 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        7060 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        7070 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        7080 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 7090
                                                        7090 '  ////////////////////////////////////
                                                        7100 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        7110 '  ////////////////////////////////////
                                                        7120 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,0:PTP,13:
                                                        7130 '  PRINT"Observez et reconnaissez":PRINT"
                                                        7140 '  Merci à Jean-Pierre Hermosa":PRINT"Et
                                                        7150 '  à bientôt":FOR I=1 TO 2000:NEXT:GOSUB
                                                        7160 '  3180:GOSUB 3190:GOTO 7170
                                                        7170 '  ////////////////////////////////////
                                                        7180 '  //  FIN DU PROGRAMME  //
                                                        7190 '  ////////////////////////////////////
                                                        7200 '  :CLS:PTP,0:PTP,11,CCRETE1,
```

FORMATION A L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

LANGAGE MACHINE SUR *CBM 64*

LISTING 1

```
2500 00 00 00 00 02 00 00 "
2508 00 00 00 00 00 00 00 "
2510 00 CF 00 00 00 00 00 "
2518 00 00 00 00 00 00 00 "
2520 00 00 00 00 00 00 00 "
2528 CF 00 00 CF CB 00 00 "
2530 00 00 00 00 00 00 00 "
2538 00 00 00 00 00 00 00 "
2540 00 00 00 00 00 00 00 "
2548 00 CF 00 00 00 00 00 "
2550 00 00 00 00 00 00 00 "
2558 00 00 00 00 00 00 00 "
2560 00 00 00 00 00 00 00 "
2568 00 00 00 00 00 00 00 "
2570 00 00 00 00 00 00 00 "
2578 00 00 00 00 00 00 00 "
2580 00 00 00 00 00 00 00 "
```

LISTING 2

```
0 BAS
1 FORF=49720TO800
2 PEEKR
3 SYSR+FOVFR,A
4 NEXTF
5 PRINT"{CBM}{SHFT}{SHFT}PRET{SHFT}RRRRR= E
{SHFT}"
6 PRINTTOM: DIM,C:TEST:DEBUT
10 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,1,
20,0,63,192,0
20 DATA 63,192,0,63,224,0,63,224,0
,63,224,0,63,224,127,192
30 DATA 127,224,0,63,192,0,127,192
,0,63,192,0,63,128,0
40 DATA 31,192,0,15,128,0,3,192,0,
0,0,0,0,0,0,0
50 DATA 0,0,0,3,192,0,15,192,0,31,
192,0,63,192,0,63
60 DATA 192,0,127,192,0,127,192,0,
63,192,0,63,192,0
70 DATA 224,0,63,224,0,63,224,0,63
,224,0,63,192,0,63,192
80 DATA 0,63,128,0,63,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
90 DATA 0,0,0,0,0,144,0,0,0,0,0,78,0,1
34,0,0,0,0,52
```

Tiens ? Aujourd'hui on commence par deux listings ? Ben oui, c'est pas très original, mais comme aujourd'hui je suis de très mauvaise humeur, j'ai pas envie de me tenir d'une introduction classique autant que stupide. Dans d'ambée, crac ! Deux listings que je vous pleise ou non, en justifiant toutefois ce mouvement d'humeur : j'aime comme d'habitude, avec l'enthousiasme que vous imaginez, en train de taper ce cours étyolien sur un magnifique ordinateur bleu "Gaspard", hé, hé, j'ai pété dans la soie ! Mais vous devriez le nom. Sachez simplement que c'est cadeau d'un rêve 5"1/4 sur la côté droit, que sa face avant est noire à gauche et décorée d'une pomme multicolore, que j'ai bel et bien le droit et l'esquinte d'ordinateur les yeux sur son petit monitor pas beau et très cher. Donc, par l'intermédiaire d'un sympathique treitement de texte, je suis en train de vous expliquer en procès lorsque survint sans crier gare, LA PANNE QUI TUE. PANNE POUR une panne de courant per manque subit d'électricité. Quelques secondes plus tard, l'écran affichait "Syntax error" et rien ne bougeait. Un heure de dur labeur à jamais perdue, le fruit de mon talent intellectuelle disparue par manque d'électrons ! Dégoûtant d'une bave suisi vercière que mon écran, me voici donc en train de taper la deuxième version de ce cours... et ce commence à bien faire.

Juste avant cette panne, soyons nieuse, je discourais sans méfiance et fort habilement, sur les deux listings d'en haut qui sont à n'en pas douter, le premier pas vers quelque chose de plus élevé. En effet, notre (votre) jeu ou commerce à devenir intéressant : un but va apparaître enfin dans la vie de ce pauvre qui sera petit bonhomme bleu et rose (vu bientôt faiter lui-donner un nom) Vali-Vali. Toutefois, mon bon vouloir (je suis le chef, c'est moi qui décrète) nous oblige à patienter encore quelques semaines pour l'élection des routines de treinement et d'effichage de votre ennemi. En attendant, brunyez-vous le chourcir avec les sotts du commerce...

FLASHBACK

"Chip Chip, Flap Flap, Gruik Gruik, Ahhhhh, Hoooo Hoooo, Hooo Hooo, Tictac, Teletelom Tatatetoum (ou Tatatoum pour les faucon et pour tout différent selon les régions). Cnk Cnk..." Version II (suite et fin).

La sonorisation de notre petit personnage suite à l'écriture du mot "fin" du 4 juillet de l'an de grâce 1986, avec quelques nouvelles routines (routinas j'y en avait 9). Ma commencer par la fin, comme déjà par le début, ce streit trop facile !

Le listing 3, qui n'était pas et n'est toujours pas utilisé, constitue une petite erreur. En C368 se trouve un très joli BNE $C367. Soyez gentil de remplacer cette BNE $C367 par une pie merche. Mais comme aucune routine ne contient le très utile et très habitué JMP $C350 - qui effectue avant cette opération le salt, un seul au début de ce listing - ça ne vous gêne pas. Mais bon, c'est pour l'est-ce donc ? Eh bien les adresses $C350 à $C367 sont tenues à écran, ce qui initialise le circuit audio de votre chose merron à toutes merron (un peu plus tôtoss).

Maintenant le listing 1, qui débute en C360 et se termine en C925 recommandent inutile mais qui fait plaisir à ère lu (stucru). Au moment où la routine de saut (vers le haut) appelle ca programme, elle contient en X le quelcun de votre jeu pour pas dire pour à son pont de départ. On commence par X égal à 28 (hexa, tous les chiffres seront donnés sous cette base de calcul), puis cette valeur est décrémentée (diminuée) d'un jusqu'à ce qu'il parvienne à atteint son point d'arrivée. On commence par transférer X sur le pile (par l'intermédiaire de l'acc), pour pouvoir le récupérer à la fin du traitement des sprites, qui se fera donc un moment. Ensuite trois petits tests :

- Le premier : X est-il égal à 28 ? Si oui, c'est le premier appel de cette routine. Il faut donc initialiser le 6581 (adresse banale de l'ensemble qui ne voulez pas relire le n° 126, que ce soit pourtant à nous non compose du quatre chiffres subitement saisonnés, est en fait le deuxième audio avec un seul en C940 (listing 2, dans lequel nous reviendrons plus loin), pour mettre à zéro les sons généralement endommagent, puis un autre seul en C360 (listing 4, donc pour dans un peu plus de lignes), pour mettre la volume du son, les forme (cerré, triangle, etc.) et plein de choses les plus diverses les unes sus les autres.
- Ensuite : X inférieur à 4 ? ? ? Si oui, il ne faut plus générer un sifflement, mais faut bel correspondre à un pied touchant le sol. Dans ce cas, seut en C316 où est effectué la troisième test. Sinon, appel de la routine en C380 (listing 5, un peu de patience, plus d'explications de la valeur de X sur la pile et retour.
- Egal à 0 ? Non ! Arrive à la processeur est arrivé jusque-là, c'est que X est inférieur à 4, donc compris entre 4 et 2 (inclus). Là, saut en C382 pour le bruit de la chute (listing 6, je ne me plus rien (NDT : chute, je ne dis plus rien... Oussahh très sotd) (NDT1 : c'est une note du traitement de texte. Eh oui, c'est ça l'intelligence artificielle ! :) puis la même fin que juste au dessus (récupération de X etc.), et, si on arrive tous les sons avec JMP $C340 et retour à la routine $c.

Listing 2 : eh bien j'ne déjà écrit le principal. Il coupe tous les sons sur le SID, et met X et Y à zéro après avoir fort des fréquences à zéro. Donc le gend problème des sons trop aigus ou trop graves.

Listing 3 : Ah non, pas encore !

Listing 4 : c'est l'initialisation, volume au maximum (0F ou 15 en décimal), réglage de l'ADSR, la forme d'onde (ici triangle) avec en $D404 et RING MODE avec en $D404 voix 3, pus 0A en D33C (adresse inverse comme variable pour créer le son voulu).

Listing 5 : la plus important, le chef d'orchestre, la générateur du TOUIRT ou TIQUUT (ce dépend du sens du sauf). On commence à mettre la valeur de la fréquence de la voix 3. Elle est décrémentée trois fois de suite et on teste si le bendit arrivé. Voilà donc le 6 mis en D33D (adresses utilisées en variable comme D33C) pour les trois prochaines de la boucle. STX et STY pour la réglage des fréquences et la volume. On décrémente donc D33B que l'on stocke dans l'accu, pus on compare. Le chargement de cette valeur a été fait plus haut. Si à comprision, mais c'est encore une fois dans un but pédagogique. Comme cette explication sinve mentionnent, vous allez pouvoir examiner le listing 5 du N° 132 d'Hirtère : les changements ne sont plus effectués avant les comparesons et... ça marche.

Listing 6 : génération du bruit LA. Sous deux formes, pour que tout compredre, il n'y a que des LDA et des STA.

Listing 7 : c'est pratiquement comme le premier, mais cette fois pour le seut vers le bas.

Listing 8 : cette fois ci comme le Listing 5. mais toujours pour le seut vers le bas.

Listing 9 : le dernier, avec la génération d'un bruit à chaque pas sur le sol, donc à chaque changement de valeur de la voix 3 sur $D41B comme variable qui contient la valeur du volume. Ensuite, le test en C466 si tout ce qu'il faut pour faire le bruit, des LDAs et des STAs. Très simple. Voilà je suis calmé.

Sébastian Mougey

LANGAGE MACHINE SUR *THOMSON*

BIENVENU AUX NOUVEAUX, les anciens cessez-vous...

Les allumés qui nous suivent depuis la numéro 99 auront remarqué que passer de nos nerveux (du moins, nous l'espérons) à ceux d'aujourd'hui et ceux à venir s'adressaient aux néophytes (on appelle ça un retour à la case départ). Donc, votre intérêt pour l'informatique est aussi vif ou moins récent et vous commencez à programmer raisonnablement en Basic. Certes, vos PACMAN ns sont pas aussi rapides que ceux "du commerce", mais, ainsi nous, programmeurs est à l'écoute, il s'est finalement volé, ces sympathique langage « ces fameux qui commencent à vous gonfler sérieux. A cela rien d'étonnant, puisque le Basic n'est en fait qu'un ensemble passable, chargé d'assurer tant bien que mal l'interfaçage entre vous et votre machine bien aimée. Comme vous le savez sans doute, chacune de vos instructions est traduite par l'interpréteur Basic en un langage directement compréhensible par le système. Résultat : une "certaine" lenteur et des contraintes relatives au langage lui-même, sans parler de l'occupation mémoire... La solution ? Se passer d'interpréteur et causer directement en THOMSON dans se langue naturelle le langage machine via l'ASSEMBLEUR.

ET C'EST REPARTI POUR UN TOUR...

Les plus petites informations qui circulent dans les entrailles du monstre sont appelées bits et se pourvoit avoir que deux états 1 ou 0. Oui dit deux états possibles, dit langage BINAIRE. Le moteur de la bête, un brave microprocesseur 6809, est dit microprocesseur 8 bits parce qu'il manipule les informations par groupe de 8 bits. Chaque ensemble de 8 bits est appelé OCTET. Pour s'y retrouver plus facilement dans tout ce micmac de 1 et de 0, on utilise les notations mathématiques héhonemirique (lettres et chiffres) de base 16 appelée HEXADECIMALE pour désigner avec le compteur. Si le modèle décimal est composé de 10 chiffres de 0 à 9, la mode hexadécimal (ou HEX, c'est plus facile comme dit l'autre) est formé quant à lui de 16 "chiffres" de 0 à 9 et de 10 à 15 notées de A à F soit : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F. Tiens, un petit tableau :

DECIMAL	BINAIRE	HEXA
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

Un symbole hexa étent nécessaire pour coder un quartet de bits (quelque bits), deux symboles seront utilisés pour représenter un octet de 8 bits, exemple :

200 = 1100 1000 = C8

De même on s'aperçoit que la valeur maximale que peut contenir un octet est de 255, soit 11111111 en B. Seize octets pour un octet peut effectuer la conversion décimal quant l'adresse de chaque octet traversé. Les possesseurs de MO5 devront se limiter à 20, chargé à$4000 par &H0 et la ligne 50, à&H5F par &H13F. Sachez que l'ordre d'effichage à la queue leu leu se dit de type "BIT MAP".

listing 2.

```
10 CLS:SCREEN,0,0
20 FOR I=&H6000 TO &H6013
30 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
40 POKE I,A:S=S+A:NEXT I
50 IF S<>&H1A2B THEN PRINT"ERREUR DATA":END
60 EXEC &H6000
70 DATA 34,50,8E,60,00,C6,20,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,B2
80 DATA 8E,60,00,C6,20,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,B2,1A2B
```

En partant de cet exemple significatif, on peu se marrer un peut (pro-gramme-z-dessus). Les possesseurs de MO5 devront en ligne 30, changer &H6E2 par &H2E4 et &H4F3C par &H3C.

ET L'ASSEMBLEUR ?..

Un programme en langage machine, est un programme ne contenant une suite d'instructions élémentaires, directement compréhensibles par le microprocesseur. Ces instructions, codées sous forme hexadécimale puis implantées en mémoire, sont désignées communément les CODES MACHINE. Ce sont eux qui constituent le fameux LANGAGE MACHINE (LM).

listing 3.

```
10 LOCATE#0,0:PLOT0;0:SCREEN#0,2,0
20 FOR I=&H6000 TO &H6013
30 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
40 POKE I,A:S=S+A:NEXT I
50 IF S<>&H1A2B THEN PRINT"ERREUR DATA":END
60 EXEC &H6000
70 DATA 34,50,8E,60,00,C6,20,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,B2
80 DATA 8E,60,00,C6,20,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,B2,1A2B
```

Un programme écrit en langage machine, est un programme ne contenant une suite d'instructions élémentaires, directement compréhensibles par le microprocesseur. Ces instructions, codées sous forme hexadécimale puis implantées en mémoire, sont désignées communément les CODES MACHINE. Ce sont eux qui constituent le fameux LANGAGE MACHINE (LM).

Le langage ASSEMBLEUR permet justement la création et l'écriture d'un programme en LM, par l'emploi d'instructions symboliques appelées MNEMONIQUES, appelées MNEMONIQUES, exemple : DEC pour décrémentation, INC pour incrémentation. Vous voyez, on n'est pas si terrible.. Un programme composé de mnémoniques est appelé "programme source". En fait, seul la machine est à même de lire et comprendre le langage machine, nous avons traduit notre exemple rigolo en langage machine vous trouverez ci-dessous, un programme écrit en LM (avec des os de jaloux) chargé seulement d'implanter les codes en mémoire avec vérification d'absence d'erreurs de cordrâs) et de lancer l'exécution de la routine en langage machine par EXEC adresse d'exécution.

LISTING TO7, TO7-70, etc...

```
10 CLS:SCREEN,,,0:PLOT0,0
20 FOR I=&H6000 TO &H6013:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30 POKE I,A:S=S+A:NEXT I
40 IF S<>&H1A2B THEN PRINT"ERREUR DATA":END
50 EXEC &H6000
60 DATA 34,50,8E,60,00,C6,20,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,B2
70 DATA 8E,60,00,C6,20,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,B2,1A2B
```

LISTING MO5, MO6, etc...

```
10 CLS:SCREEN,0,0:PLOT0,0
20 FOR I=&H2E4 TO &H2F7:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30 POKE I,A:S=S+A:NEXT I
40 IF S<>&H1A2B THEN PRINT"ERREUR DATA":END
50 EXEC &H2E4
60 DATA 34,50,8E,60,00,C6,20,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,B2
70 DATA 8E,60,00,C6,20,A6,80,A7,C0,5A,26,F9,35,B2,1A2B
```

Franck CHEVALLIER et Jean-Claude PAULIN.

TELOCHE

Convaincu par *Alexandre le Bienheureux*, j'hiberne pour l'hiver, enfin pour la semaine. Donc voici l'édito de cette semaine : bzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

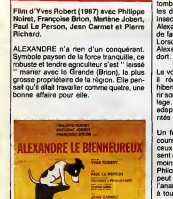
BOMBYX

LES EMMERDEURS

ALEXANDRE LE BIENHEUREUX

Film d'Yves Robert (1967) avec Philippe Noiret, Françoise Brion, Martine Jobert, Paul Le Person, Jean Carmet et Pierre Richard.

ALEXANDRE n'a rien d'un conquérant. Symbole paysan de la force tranquille, ce robuste et tendre agriculteur a été " investi " malgré lui à Grande (Bronn), la plus grosse propriété de la région. Elle pensait qu'il était travailler comme quatre, une bonne affaire pour elle.



Mais Alexandre (Noiret) est un rêveur. Il tombe en arrêt devant toutes les merveilles de la nature : l'eau, les nuages, les insectes… Les travaux n'avancent pas et Alexandre ne s'angoisse guère de cet état de fait au grand désespoir de la Grande. Lorsque cette dernière se sue en voiture, Alexandre s'abandonne à sa pensée. Il dort. Longtemps.

Le voisinage s'inquiète. Pas de panique, il récupère. En plein été, Alexandre hiberne. Son chien seul travaille pour nourrir son maître et va faire les courses au village. Par contagion, Alexandre fait des adeptes. La paresse se répand, les autorités s'affolent… .

Un film salutaire dans notre époque de course poursuite éperdue au travail. Que ceux qui ne peuvent pas s'en passer bossent et foutent le paix aux autres. Il y aura moins de chômeurs et plus de vacances. Philosophie de comptoir peut-être mais on peut toujours rêver, non ? Plus fort que l'anarchie, l'inertie, un système anti-grabuge à toute épreuve.

Comme d'habitude placé sous le signe de la simplicité, Yves Robert nous offre un film d'artisan, à la bonne franquette. De la bonne humeur, des personnages savoureux, un goût de terroir, du cinéma qui sent bon la France traditionnelle dans ce qu'elle a de meilleur : l'art de vivre.

Diffusion le mardi 14 à 20h30 sur A2.

Photo Ciné-plus,la librairie du cinéma, 2 rue de l'Etoile, 75017 Paris, Tél : 42 67 51 52.

LES CASSE-PIEDS

Film de Jean Dreville (1948) avec Noël-Noël, Marguerite Deval, Jean Tissier, Bernard Blier, Henri Crémieux et Madeleine Barbulée.

Voilà un film étonnant, genre bout à bout de ficelle de cheval … bref une compilation de sketches illustrant l'humour franchouillard. Sur le thème, les casse-pieds, les enquiquineurs, les fâcheux (si si suivi vous rare, chenges de lang Dreville musicait un bel exercice de style. Un peu fastidieux à la longue, mais le spectacle de ces vieilles barbes qui s'en donnent à cœur joie réchauffe mes artères avachies. Beaucoup mieux que Mardi-Cinéma pour jouer à nos chers disperus.

Prix Louis Delluc et grand prix du cinéma français en 1948.

Diffusion le vendredi 17 à 21h00 sur Canal +.

LE BOULANGER DE VALDROGNE

Film d'Henri Verneuil (1952)

Sous le regard courroucé du père, le fils du boulanger courtise le fille de l'épicier avant de partir à la guerre. Quelques mois plus tard, le bébé nouveau est arrivé et le village se divise sur la paternité. Le boulanger se fâche et refuse de servir le pain aux "épiciers". L'affaire tourne au vinaigre, chaque partie relusant de mettre de l'eau dans ses puits.

Dans votre pétrin vous mettez Marius, César, La Femme du Boulanger et la Fille du Fusseteur, des quatre films de M. Pagnol, vous ajoutez une pincée de clochemerle, un rien d'amateurs, vous mélangez le tout et obtenez une miche mal levée. Spécialiste attiré de Verneuil, Vernouil signe là un film plus médiocre. Un peu de Fernandel, pas mal d'oiseaux, beaucoup de tasse pués ça fatigue.

Diffusion le lundi 13 sur FR3 à 20h35

L'EMPRISE

VIOLS À L'ÉTALAGE

L'EMPRISE

Film de Sidney Furie (1961) avec Barbara Hershey, Ron Silver, David Labiosa et Georges Cu.

Carla Moran, divorcée, trente-cinq ans, trois enfants, ressemble à n'importe quelle ménagère californienne. Elle vit dans une villa, vote pour Reagan, fréquente un club de gym et s'alimente de pop-corn et de sommitrés.

Lors d'une nuit de cauchemer, elle est brutalisée et violée par des inconnus. Un scénario qui se reproduit plusieurs fois (comme player shoot again) dans l'année. Impossible de saisir ces inconnus qui se révèlent être … invisibles.

Les médecins et psychiatres concluent eux à " une réaction névrotique de type hystérique ". Les faits continuent. Clara s recours à un parapsychologue.

Enfin, un bon film para-psycho-fantastico-horrifique. Basé sur une histoire vraie, un fait divers très célèbre en Californie, le scénario intègre avec virtuosité les éléments para-normaux. Furie filme comme une Furie, oui bien sûr mais surtout il utilise au maximum les possibilités de la caméra, multiplian les angles et les plans de vues insolites.

Diffusion le samedi 11 sur Canal + à 23h20.

LES LIENS DE SANG

Film de Claude Chabrol (1975) avec Donald Sutherland, Stéphane Audran, Laurent Malet, Aude Landry et David Hemmings.

Muriel, 17 ans, vit chez son oncle et sa tante qui l'ont recueillie depuis quatre ans après la mort de ses parents. Elle s'est prise d'amitié avec Patricia, sa cousine et d'amour avec Andrew, son cousin. Cette idylle adolescente ne dura qu'un moment. Plus mûre, Muriel répond aux avances de son patron, Jack Andrews, un numure plus flatteur à ses oreilles que les tadaises d'Andrew.

A la sortie d'une party chez un voisin, Muriel et Patricia sont sauvagement agressées. Muriel en meurt, Patricia s'en sort en s'enfuyant. Elle réussit à donner un signalement assez précis du meurtrier.

L'un des plus mauvais Chabrol qui semble parachuté pour patir des commissions internationales. Pas franchement nul, pire un film complètement inutile, inintéressant. Le cycle FR3 consacré à Chabrol s'achève à programmer ses moins bons films.

Diffusion le jeudi 16 à 20h35 sur FR3.

REMAKE

LES MISÉRABLES

Film de R. Hossein (1982) avec Lino Ventura, Michel Bouquet, Jean Carmet, Françoise Seigner et une ribambelle d'autres.

Tous les guerre de siècle, un réalisateur français de second rang s'achorne à tourner une version définitive des Misérables. Le roman de V. Hugo. Superproduction assaisonnée d'une distribution abondante, le résultat :honorable-décpt de plus en plus.

Après la version de R. Bernard, la meilleure avec Baur-Vanel, après l'exercice assoufflée de Le Chanois (Gabin-Bouvier) voici la version Hossein (Ventura-Bouquet-Carmet) qui souffre d'un académisme glacial (jeu figé, lumière sinistre bien que propre sur elle, costumes ragnagnatesques…) Peut-être la distribution trop brillante finit par nuire à ce genre d'entreprise.

Diffusion dimanche 12 et lundi 13 à 20h35 sur TF1.

LES VOIX DU BONHEUR

NINA

Film de Vincente Minelli (1975) avec Liza Minelli, Ingrid Bergman, Charles Boyer, Tina Aumont et Isabelle Rossellini.

En 1949, Nina (Liza) quitte son village natal pour entrer au service de la comtesse Sahari (Bergman), une vieille aristocrate ruinée qui vit exilnée dans son hôtel particulier romain depuis des années.

En son temps, sa beauté et ses charmes avaient séduit les princes et les rois. Elle ne cesse d'évoquer son glorieux passé devant Nina en qui elle voit une confidente et l'incarnation de sa jeunesse. Ce monde féerique passionne Nina qui s'imprègne de ses souvenirs et bascule dans un univers de rêve : le monde enchanteur de l'Europe du début du siècle (palace, diamants, égrettes et domestiques).

La dernière cuvre de Vincente, la seule où l'offre un rôle à sa fille. Malgré le talent des acteurs, la mayonnaise a du mal à prendre. Peut être qu'aujourd'hui la nostalgie n'est plus ce qu'elle était. Reste Liza qui chante trois chansons.

Diffusion le dimanche 12 à 22h30 sur FR3 en V.O. Photo FR3.

ETOILE SANS LUMIERES

Film de Marcel Blistène (1945) avec Edith Piaf, Mady Berry, Milla Parely,

Madeleine pénètre dans un monde de rêve, et Madeleine elle aime tant ça. Mais de faux-semblants en faux-semblants, la doublure s'aperçoit très vite des revers de son boulot. La haine s'installe entre les deux femmes.

Premier film de Blistène, il dénote un certain metier qu'il ne dépasse jamais. Sur un sujet pourtant bien que rebattue, l'ingénuité principale réside dans le rôle en or offert à Edith Piaf. Le talent du monstre pour la comédie n'est pas évident, elle apparaît plus s'il est dans le drame. Heureusement, elle chantonne souvent, et le plus besoin de la dinger.

Diffusion le lundi 14 à 14h35 sur TF1.

NINA

L'AMOUR PARE-BALLES

BANDE A PART

Film de Jean-Luc Godard (1964) avec Anne Karène, Claude Brasseur, Sami Frey et Ernest Menzer.

Dans un cours d'anglais, Franz (Frey) et Arthur (Brasseur) s'intéressent plus à Odile (Karène) qu'à leçon d'anglaise. Odile (Karina) est non seulement mignonne mais bavarde. Elle raconte que son oncle traude le fisc et cache une importante somme d'argent dans sa villa sur les bords de la Marne. L'idée du hold-up germe dans leurs cerveaux de jeunes désœuvrés suburbains.

Malheureusement, une avancée d'Odile chez son oncle éveille la méfiance de ce dernier. La première tentative échoue cité forme. Les portes et fenêtres sont renforcés, le terrain verrouillé. Au deuxième essai, ils trouvent l'ouverture et pénètrent le territoire ennemie mais la tantine s'interpose entre eux et le but. Mais Arthur la pègle, mêlée ouverte ! l'adversaire est neutralisé.

Hélas, le butin est bien maigre Furieux, Arthur plaque Odile et s'en va. Restée la suit dans sa percée et s'aperçoit que…

Et revenez, c'est pas un vrai Godard Enfin, presque. Truffaut a passé le baton à Jean-Luc qui l'a transformé des 22mm comme à son habitude. Polar à l'origine, le film ressemble à un western comique. Si, si. Tout est faux, pas crédible. Un film pastiche, un peu ennuyeux car les bons du genre sont violées pour notre plus grand plaisir.

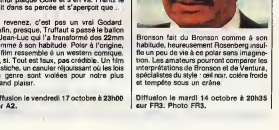
Diffusion le vendredi 17 octobre à 23h00 sur A2.

AVEC LES COMPLIMENTS DE CHARLIE

Film de Stuart Rosenberg (1976) avec Charles Bronson, Jill Ireland et Rod Steiger.

Charlie Congers (Bronson) est chargé de confondre Joe Bompossi, un redoutable boss de l'univers du crime. Charlie va en Suisse convaincre Jackie, la fiancée de Bom(bé)possi de témoigner contre lui. Il la kidnappe malgré ses gardes du corps

Une longue course poursuite s'engage dans la plaine hélvétique. Contrecé par le syndicat du crime, Bompossi donne l'ordre d'abattre sa chère et douce Jackie (Ireland). Plop, le manteau d'hermine s'étoile de taches écarlates (ponctuel qui roule pas n'amasse pas mousse) et la pauvre Jackie s'effondre. Charlie Congers se retrouve cinoclard au pays des congrès.



Bronson fait du Bronson comme à son habitude, heureusement Rosenberg insuffle un peu de vie à ce polar sans imagination. Les amateurs pourront comparer les interprétations de Bronson et de Ventura, spécialistes du style : œil noir, colère froide et respect pour un crâne

Diffusion le mardi 14 octobre à 20h35 sur FR3. Photo FR3.

TENSION

de ERE INFORMATIQUE pour AMSTRAD CPC.

La soirée était déjà bien avancée. J'avais quitté le plantelon quelques heures plus tôt et je me trouvais à présent dans l'arrière-salle du clandé local, soutrait aux regards indiscrets par des stores de bambou qui laissaient filtrer sur le quai des rais de lumière déchirant l'obscurité et faisant ressembler les rares passants à des forçats. Le poker rend les joueurs nerveux et ce soir-là, on pouvait s'apercevoir de leur tension à d'imperceptibles tressaillements. La donne précédente m'ayant satisfait, je restais sur la souveirir du stripteaser lascif prodigué par l'entreposeuse, et profitais de ce moment d'accalmie tout relative pour observer mes compagnons de table. Il n'y avait que Lady X qui pouvait encore prétendre bluffer, et le boss, le regard voilé par son chapeau mou, affichait un petit sourire en coin, comme à l'accoutumée. Seule une mouche égarée par les vapeurs de mauvais alcool avait réussi pendant un court instant à modifier leurs masques. Chico quant à lui tassait le nez. Bilp ! La musiquette issue du HP me fit de ma rêverie. Je ne sus pas à Macao mais chez moi, devant mon Amstrad, et les 3 personnages avec qui je passai mes soirées ne sont en fait que des octets savamment agencés. Il faut dire que ce strip-poker (ferme) a tout ce qu'il faut pour vous plaire. Graphismes D'abord les graphismes, très beaux, et si cela n'est pas suffisant, l'animation et la musique. De plus, cette simulacre est l'une des seules du genre à tenir compte aussi fidèlement de la psychologie des joueurs. L'écran est divisé en 2 parties : en bas, votre jeu. Si vous n'êtes pas familiarisé avec les règles, l'ordinateur vous indique précisément quels sont vos atouts : 2 paires, full, brelan, etc. La partie supérieure de l'écran vous montre vos adversaires (3 eu maximum), choisis au hasard parmi une "caractéristique" en comportant 6. Le temps passant, vous apprendrez à les cerner et

pour ce faire, il faudra les observer. En effet, les expressions de leur visage changent et passent par un éventail de sentiments allant de la confiance à la peur. L'anecdote de la mouche décrite plus haut est véridique, et, je vous rassure de suite, celle du strip-teaso aussi ! Toutes les fois que vous gagnerez une partie, l'écran supérieur descendre pour laisser place à une créature de rêve au déhanchement prometteur. Le niveau du jeu est néanmoins assez élevé pour que vous puiez assidûment avant que la dernière pièce de soie ne glisse à terre, vous laissant contempler un corps de satin. Nos sentiments et ceux de nos seront néanmoins pas choqués, l'auteur ayant su rester dans les rigides limites de la bienséance et de l'autocensure. A ce propos, une réflexion : malgré tout le plaisir que l'on tire de ce genre de sotts, il serait regrettable que vous vivie par procuration. Moi par exemple, j'aime bien Flight-Simulator II, n'ayant pas la possibilité de piloter en vrai ! Alors ne rêvez l'ail avec des poupées carrossées grand luxe en 2D, très peu pour moi. Je préfère la salive, le sang et la sueur. Enfin, tant que vous ne vous dessaoez pas devant votre moniteur, c'est pas trop grave.

AMSTRAD — Amsynthe page 5
Francisco Doe REIS — Super Copier page 28
AMSTRAD — Knoxk page 3
L. ROUVEYRE — Basic Etendu page 8
APPLE — Basic Hebdo page 7
David SEBBAH — Carpathians 1079 page 25
CANON X07 — Sir Yanni page 6
F. Xavier JOURDREN — Raute page 4
CBM 64 — Cassiopée page 27
Jean COPPENS — The Master page 24
EXL 100 — Danger page 26
J.L et F FARGES — Le Vaisseau page 24
MSX — CX Olympic page 28
Laurent AUBLE
UNIX
Jean Francois BUSTARRET
SPECTRUM
Alain JONQUET
TI 99/4A (ta)
Jean Marc MERSANT
Thomson TO7
Stéphane PRIMAULT
VIC 20
Philippe SILLON
ZX 81
J.F TALAOUANOU

la Règle à Calcul

Micro-école

LES CONFIGURATIONS MICRO-ECOLE DU PLAN IPT*

En retenant votre ordinateur Thomson pour "les fêtes" vous pourrez bénéficier d'un cours "formation parents" gratuit et portant sur : installation, prise de contact, l'unité centrale, les périphériques, le lecteur de K7 ou disquettes, approche du Basic.

Date des cours : 11/10. 25/10. 8/11. 22/11. 6/12. 13/12.

NOUVEAUTES RENTREE 86

MO6 : unité centrale 128 Ko, lecteur de K7 incorporé, BASIC 128 K résident, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

TO8 : unité centrale 256 Ko, BASIC 128 K intégré, contrôleur de disquette intégré, interface manettes, interface imprimante, interface souris.

TO9+ : unité centrale 512 Ko, lecteur de disquettes 3,5 pouces, logiciel fournis : MULTIPLAN, PARAGRAPHE, FICHIER. Modem intégré.

MO6 : 2.690 F TTC.
Idéal pour vous initier au basic.

TO8 : 2.990 F TTC.
TO8 avec moniteur couleur et drive 640 K : 5.990 F TTC.

TO9+ : 7.490 F TTC.
TO9+ avec moniteur N/B, haute résolution, imprimante qualité courrier, souris : 9.990 F TTC.

LE CENTRE DE FORMATION DE LA REGLE A CALCUL ASSURE EGALEMENT DES COURS SUR LES MARQUES IBM – HEWLETT-PACKARD – APPLE. DEMANDEZ L'AGENDA DES COURS.

Informatiques Pour Tous

Conditions spéciales aux membres de l'enseignement.
Vente sur place et par correspondance, crédit total possible et immédiat SOVAC (sous réserve d'acceptation du dossier). Expédition gratuite des catalogues logiciels et périphériques.
la Règle à Calcul,département MICRO-ECOLE, 65-67, bd St-Germain BP 300 75228 Paris Cedex 05 Télex : 201 324 F.